BATTLEBORN-XXL-POSTER, TEIL 2

Riesiges, beidseitig bedrucktes Dreifach-A1-Poster. Teil 2 in dieser Ausgabe!

TEIL 1 TEIL 2 TEIL 3



THE DIVISION

Test auf sechs Seiten: Besser als erwartet, nicht so gut wie erhofft!

DARK SOULS 3

Noch härter als die Vorgänger und technisch auf dem neuesten Stand?

RETRO-CODE-AKTION: BLITZKRIEG 1 GRATIS!



Code im Heft: Holt euch den Strategieklassiker kostenlos auf gog.com! (Beschränkt auf 5.000 Exemplare)

NO MAN'S SKY

Ausführlich angespielt: Cooler Weltraum-Erforschungs-Baller-Mix mit Suchtpotenzial!

XBOX-ONE-HITS EROBERN DEN PC

GEARS OF WAR 4

QUANTUM BREAK

FORZA 6

SPECIAL AUF 12 SEITEN: So will Microsoft Windows 10 mit Xbox-One-Titeln zur ultimativen Spieleplattform machen + Ausblick auf kommende Titel

PC GAMES GIBT'S AUCH ALS PC GAMES EXTENDED MIT 2 DVDS UND TOP-VOLLVERSION!

AUSGABE 284
04/16 | € 4,99
www.pcgames.de

Österreich € 5,70; Schweiz sfr 8,80; Luxemburg € 5,90





Endlich: Microsoft macht ernst in Sachen PC-Gaming

Wolfgang Fischer, Chefredakteur

Wenn das mal keine (willkommene) Überraschung war! Nachdem Microsoft viel zu lange den PC als Spieleplattform vernachlässigt hatte, kündigte der amerikanische Software-Gigant an, künftig Xbox-One-Spiele auch für Windows 10 veröffentlichen zu wollen. Und das Beste daran: Die Wartezeit auf den Start dieser neuen Windows-Spiele-Ära fällt erfreulich kurz aus: Schon Ende März erscheint mit *Killer Instinct* ein gutes Prügelspiel. Kurz darauf folgt dann ein Titel, auf den deutlich mehr Spieler warten: *Quantum Break*. Der Action-Titel der Schöpfer von *Alan Wake* und *Max Payne* soll auch dank Direct X 12 neue Standards setzen. Etwas später erwartet uns mit *Forza 6 Apex* eine leicht angepasste Fassung von Microsofts preisgekrönter Rennspielserie. Zu *Gears of War 4*, das ebenfalls den Weg auf unsere Titelseite gefunden hat, gibt es bislang keine finale Aussage von Microsoft, wann und ob mit dem Titel zu rechnen ist. Zahlreiche Interviews, Info-Leaks, Microsofts neue Strategie und unsere Erfahrung lassen aber nur einen Schluss zu: *GoW 4* kommt auch für PC! Möglichkeiten, den Titel anzukündigen, gab es in den letzten Wochen zur Genüge, unter anderem die Games Developer Conference und auch den Microsoft Spring Showcase. Wir glauben, dass Microsoft einen weiteren Shitstorm verhindern wollte, wie es ihn seitens der Xbox-One-Spieler bezüglich der Ankündigung der Win-10-Veröffentlichung von *Quantum Break* gab. Aus gut informierten Kreisen wissen wir zudem, dass die zwar schon im Windows Store veröffentlichte, in Deutschland aber aus Jugendschutzgründen nicht erhältliche Ultimate Edition des ersten *GoW*-Teils im Sommer erneut von der BPjM geprüft werden soll. Diese soll dann quasi als Appetitanreger für Teil 4 dienen und den Weg für einen erfolgreichen PC-Release ebnen. Natürlich gibt es zum erneuten Windows-Spiele-Engagement von Microsoft auch kritische Stimmen und weniger schöne Details. In unserer zwölf Seiten starken Titelstory ab Seite 12 findet ihr alle Infos zum Thema Win-10-Gaming und einen Ausblick, was euch diesbezüglich in den kommenden Wochen erwartet.

Neben der topaktuellen Win-10-Story erwarten euch in dieser Ausgabe noch viele weitere Highlights. Der Gesamtauflage liegt neben Teil 2 unseres *Battleborn*-Mega-Posters auch ein Code für die Vollversion des Retroklassikers *Blitzkrieg* bei. Um Letzteren auf pcgames.de/codes einzulösen, solltet ihr aber nicht zu lange warten. Die Aktion, die wir euch in Zusammenarbeit mit gog.com und Hersteller Nival präsentieren, ist auf 5.000 Exemplare beschränkt. First come, first serve! Käufer der Extended-Ausgabe freuen sich über drei Vollversionen (!), zusammengefasst in *Deponia: The Complete Journey*. Und das Beste daran: Dieser Adventure-Dreierpack ist obendrein noch komplett DRM-frei! Die perfekte Vorbereitung auf das überraschend erschienene *Deponia Doomsday*, das wir in diesem Heft testen (ab Seite 58).

Viel Spaß mit dieser Ausgabe eures Lieblings-PC-Magazins wünschen

Wolfgang und das PC-Games-Team

… und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD







DEPONIA: THE COMPLETE JOURNEY

Unsere Vollversion *Deponia: The Complete Journey* bietet euch gleich drei klassische Point&Click-Adventures aus dem Hause Daedalic auf einmal. Erlebt darin die witzigen Abenteuer des etwas trotteligen Tüftlers Rufus, der auf dem Schrottplaneten Deponia haust. Wunderschön gezeichnete Grafik, zahlreiche Gags, knifflige Rätsel und eine hervorragende deutsche Sprachausgabe erwarten euch dabei. Worum es in den drei *Deponia*-Adventures jeweils geht, erfahrt ihr auf der rechten Seite. Mit *Deponia: The Complete Journey* verbringt ihr gut und gerne mehr als 25 Stunden bester Adventure-Unterhaltung. Den umfangreichen Test zum aktuellen vierten Teil der Reihe, *Deponia: Doomsday* findet ihr übrigens in dieser Heftausgabe ab Seite 58.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG

Befolgt einfach die Installationsanleitung auf unserer Heft-DVD. *Deponia: The Complete Journey* enthält keinerlei Kopierschutz- oder andere DRM-Maßnahmen und muss auch mit keinem Spiel- oder Plattform-Account verknüpft werden.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows Vista/7/8/10, CPU mit 2,5 GHz Singlecore, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB RAM, 8 GB Festplattenspeicher
Empfohlen: CPU mit 2 GHz Dualcore, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB RAM

FAKTEN ZUM SPIEL:

- Schön gezeichnete Comic-Grafik
- Sympathisch-trotteliger Anti-Held
- Witzig geschriebene Figuren
- Motivierte deutsche Sprecher
- Gelungener schwarzer Humor
- Abwechslungsreiche Story
- Knackig schwere Rätselketten
- Durchdachte Maussteuerung
- Originelle Spielwelt
- Hohe Gagdichte
- Ausreichend Tipps und Hinweise



Auf dem Schrottplaneten Deponia erwarten euch in der Adventure-Trilogie unserer Vollversion zahlreiche abgedrehte Locations und jede Menge Spielspaß.

HINWEIS:

Folgende, in der Verkaufsversion von *Deponia: The Complete Journey* enthaltene Zusatzinhalte sind in unserer Vollversion nicht verfügbar:

- Extra Bonus-DVD mit Videos, Making-of, Musikvideos und Artworks
- Stickerblatt, Poster und drei Soundtrack-CDs

INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Deponia: The Complete Journey

VIDEO (TRAILER)
- Games TV 24

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)



INHALT DER 2. DVD

VIDEOS (SPECIAL)
- Grafikbomben 2016
- Kingdom Come: Deliverance – Wetter und Beleuchtung in der Beta

VIDEOS (TEST)
- Deponia Doomsday
- Far Cry: Primal
- Firewatch
- Grim Dawn
- Layers of Fear
- Need for Speed
- Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2
- Prospect
- Street Fighter 5
- Superhot
- The Walking Dead: Michonne – Episode 1
- Unravel

VIDEOS (VORSCHAU)
- Dark Souls 3
- Master of Orion
- Quantum Break
- The Surge
- Vampyr

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

VIDEOS (TRAILER)
- Games TV 24



20 Videos, über 120 Minuten Spielzeit
• Master of Orion • Unravel • Quantum Break • Vampyr • Deponia Doomsday • Far Cry: Primal • The Surge • Kingdom Come: Deliverance • Need for Speed • Dark Souls 3

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer Bonus-Vollversion *Blitzkrieg Anthology* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 50/51, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DEPONIA

Euer Held Rufus, der die riesige Müllkippe des Schrottplaneten gehörig satt hat, will lieber in Elysium leben, einer schillernden Stadt, die hoch im Himmel weit über Deponia schwebt. Da Rufus mindestens ebenso untalentiert wie selbstverliebt ist, geht sein erster Fluchtversuch gehörig schief: Mit einer selbst gebastelten Rakete feuert sich der sympathische Nichtsnutz Hals über Kopf auf ein Transportschiff der Elysianer, nur um dort gleich das nächste Unheil anzurichten. Er sorgt dafür, dass Goal – eine mysteriöse Schönheit aus der Himmelstadt – hinab in die Tiefen von Deponia stürzt, mitten in Rufus' Heimatdorf. Durch den Aufprall fällt die Unbekannte in ein tiefes Koma – der Auftakt einer turbulenten Abenteuer- und Liebesgeschichte, in der Rufus ebenso beherzt wie vertrottelt versucht, Goal wachzurütteln und zurück nach Elysium zu bringen.

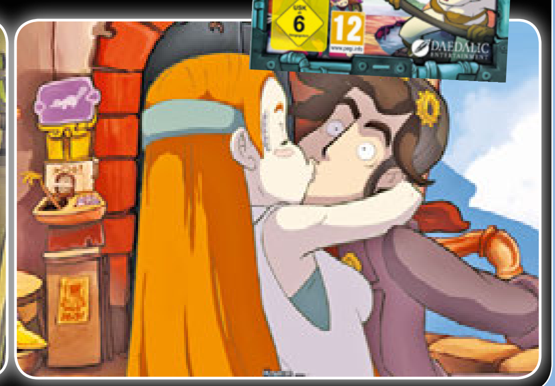




CHAOS AUF DEPONIA

Gleich zu Spielbeginn geschieht ein folgenschweres Unglück: Goals Verstand, der auf einer Diskette gespeichert ist, wird in drei verschiedene Persönlichkeiten gespalten – eine aggressiv, die andere zickig, die dritte blöd wie ein Felsen. Der Clou: Per Fernbedienung lassen sich Goals Wesenszüge beliebig durchschalten – und natürlich fällt das Gerät in Rufus' Hände. Diese witzige Idee kosten Daedalics Rätseldesigner genüsslich aus, wenn Rufus versucht, alle Teile von Goals Persönlichkeit wieder zu vereinen. Jede Goal-Variante steht für eine lange Rätselkette, die wiederum mit zig weiteren Knobeleien verknüpft, verzahnt, verwickelt ist. Während Rufus einen brandneuen Hafenort mitsamt Schwarzmarkt, Spelunke und Waffengeschäft erkundet, füllt sich sein Inventar mit zahllosen Items, die natürlich an den unmöglichsten Orten zweckentfremdet werden müssen.





GOODBYE DEPONIA

Noch immer ist der Hobby-Bastler Rufus damit beschäftigt, den Planeten zu retten und seine Mitmenschen in den Wahnsinn zu treiben. Wie in den Vorgängern ist die Story schön überdreht. Wenn Rufus gut gelaunt Züge entgleisen lässt, Ärzte verarscht oder seine Freunde mit Krankheiten infiziert, ist das eine hübsch turbulente Angelegenheit. *Goodbye Deponia* führt nicht nur einen großen Schwung neuer Charaktere ein, sondern bringt auch liebgewonnene alte Bekannte zurück: Goal, Bozo, Toni, Janosch oder das herzlich brüllende Mannweib Lotti – sie alle sind wieder mit von der Partie. Dazu liefert Daedalic durchweg frische Schauplätze und die Autoren setzen einen cleveren Kniff ein: Im Laufe der Handlung wird Rufus verdreifacht, man steuert dann drei Helden gleichzeitig und kann Items zwischen den Figuren austauschen. Da sich jeder Rufus aber in einem eigenen, geschlossenen Levelbereich befindet, fällt es leicht, den Überblick zu behalten.







INHALT 04/16





Microsoft setzt die Segel mit Kurs auf uns PC-Spieler. Mit welchen Titeln unter Windows 10 der Branchenriese punkten will, lest ihr in der umfangreichen Titelstory.

WINDOWS 10: DIE ULTIMATIVE SPIELE-PLATTFORM?

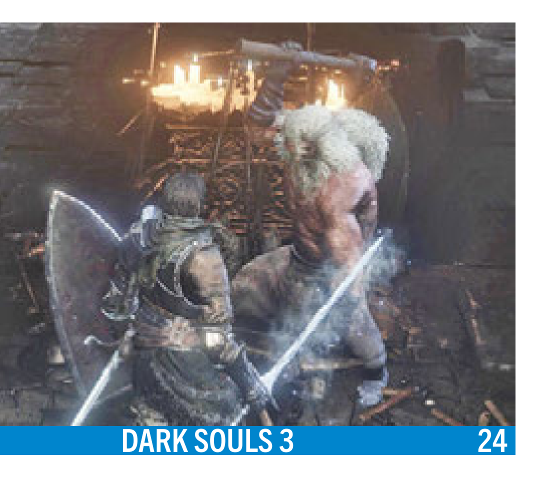
AKTUELL

TEST

MAGAZIN

HARDWARE





DARK SOULS 3 24



DOTT: REMASTERED 56



GRIM DAWN 68



HITMAN: INTRO-PACK 72



Drei Redakteure zogen los, um im verseuchten New York von *The Division* zu klären, ob Ubisofts Online-Spiel das Zeug zum Hit besitzt.

TOM CLANCY'S: THE DIVISION 46

EXTENDED

SERVICE

SPIELE IN DIESER AUSGABE

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

WOLFGANG FISCHER
Chefredakteur

Ist endlich mit Hexer Geralt „durch“:
Nach 150 Stunden lief endlich der Abspann von *The Witcher 3*. Dank vieler guter Entscheidungen flimmerte am Ende sogar ein gutes Ende für den Helden über den Schirm. Jetzt noch fix *Hearts of Stone* durchkloppen, bevor das zweite Add-on kommt.

Zählt die Stunden:
Bis er seinem notgedrungen für zwei Jahre gebuchten Satelliten-Internet auf Wiedersehen sagen und endlich auch wieder Online-Spiele ordentlich zocken kann.

Freut sich auf baldige E3:
Denn da muss in Sachen Neuankündigungen und Highlights so richtig der Bär steppen. Bislang weiß er noch nicht, was er im Winter spielen soll.

DAVID BERGMANN
Leitender Redakteur pcgames.de



Zählt die Tage:
bis zum Release von *Dark Souls 3*. *Bloodborne* (leider nur auf PS4) hat mich noch bis zum Februar beschäftigt – seit Release.

Ist wieder kooperativ unterwegs:
Auch wenn *The Division* kein Megakracher geworden ist – es macht gemeinsam mit Freunden richtig Spaß und ist damit ein super Ersatz für das derzeit leer gespielte *Destiny*.

Schaut gerade:
Supernatural, Daredevil, Better Call Saul, Gotham, Marvel's Agent Carter (schwer unterschätzt).

Schaute fassungslos:
Das Finale der *Akte X*-Miniserie. Ohne Übertreibung das schlechteste Stück Fernsehen der letzten Jahre.

STEFAN WEISS
Redakteur

Sucht nach einer Möglichkeit:
die Wände in seinem Daddelzimmer mit Lärmschutz zu versehen. Seitdem mit Patch 9.14 das neue Soundsystem in *World of Tanks* Einzug gehalten hat, donnern die Kanonen mal so richtig klasse.

Sieht Alltagsgegenstände:
im Haushalt und in der Redaktion seit dem Release von *Hitman: Intro Pack* mit ganz anderen Augen. Was man doch so alles mit Toastern, Feuerlöschern, Musikboxen, Kronleuchtern etc. anfangen kann.

Genießt die Landschaften:
in der Beta von *Kingdom Come: Deliverance* mit ihren natürlich wirkenden Wäldern.

Spielt eine Altlast durch:
Far Cry 3 – die Icons auf der Karte müssen weg!

FELIX SCHÜTZ
Redakteur



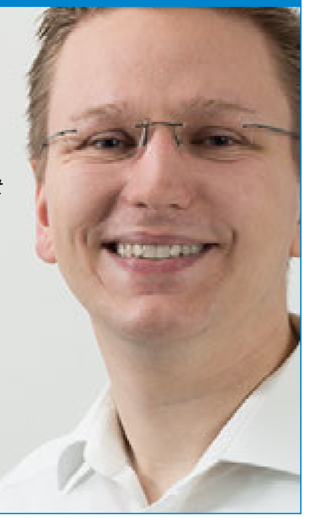
Zuletzt durchgespielt:
XCOM 2, *Day of the Tentacle Remastered*, *Grim Dawn*, *Master of Orion* (Alpha) und das leider nicht so überragende *The Division*.

Spielt derzeit:
Fallout 4: Automatron, *Rise of the Tomb Raider*, *Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2* und *Adventures of Mana* (Android)

Freut sich dieses Jahr:
auf frische Metroidvanias. Nicht trödeln, *A.N.N.E.* und *Chasm*! Besonders ersehnt: die Fertigstellung des wunderschönen *AM2R*. Außerdem weit oben auf meiner Muss-ich-spielen-Liste: *Doom* und *Uncharted 4*.

Schüttelt traurig den Kopf:
über die jüngsten Wahlergebnisse und den Zulauf bei rechten Parteien. Das ist nicht das Europa, das ich mir für meinen kleinen Sohn wünsche.

PETER BATHGE
Redakteur



Schickt seine *The Division*-Heldin:
vorerst in den Ruhestand. Zumindest bis ein Patch Raids und andere Inhalte nachliefert. Das Endgame in der Dark Zone fesselt ihn nämlich kaum.

Nimmt teil:
an den Betas zu *Mirror's Edge: Catalyst* und *Doom*. Schön zu sehen, dass Spieler auch ohne Demos immer öfter die Möglichkeit haben, heiß erwartete Titel vorab auszuprobieren.

Ist sehr skeptisch:
dass Microsoft mit seinem Win-10-exklusiven Gaming-Vorstoß wirklich nur das Beste für ihn will. *Quantum Break* wird der erste Härtetest. Mal sehen, ob Remedys Actionspiel ihn zum Umstieg bewegt. Bisher deutet alles auf ein Desaster à la *Halo 2* am PC hin.

MATTI SANDQVIST
Redakteur



Überlegt sich:
ob er nach rund einem Monat PS4-Fremdgehens wieder zur PC-Version von *World of Tanks* zurückkehren soll. Die neue Sound- und Physik-Engine sind auf jeden Fall schlagkräftige Argumente.

Hat wieder Spaß an Kartenspielen:
auch wenn man ziemlich lang nach Mitspielern in *World of Tanks: Generals* suchen muss, macht die Kartenspielversion der Panzergefechte unheimlich viel Laune. Aber Blizzards *Hearthstone* bleibt trotzdem unerreicht – zumal es bald Nachschub in Form eines Add-ons gibt.

Freut sich:
auf die *Doom*-Beta. Mit *Kingdom Come: Deliverance* geht's hingegen erst nach Release los.

MATTHIAS DAMMES
Redakteur

Zuletzt durchgespielt:
Firewatch, *Unravel*, *Infamous: Second Son* (PS4), *The Witness*, *Deponia Doomsday* und *Beyond: Two Souls (PS4).*

Spielt derzeit:
Far Cry Primal, *Pillars of Eternity*, *Fallout 4* mit Mods und *The Division*.

Schließt sich:
den Aussagen von Max über das Wetter an. Als Radfahrer geht mir die kalte Regen- und Schneesuppe der letzten Wochen inzwischen völlig auf die Nerven. Bei Sonnenschein und Wärme schwingt man sich viel lieber aufs Rad.

Ist froh:
über die erneute Verschiebung von *Uncharted 4*. Der ursprüngliche Termin kollidierte nämlich mit einer großen Familienfeier.

MAX FALKENSTERN
Redakteur



Hat keine Lust mehr auf:
frostige Temperaturen, Schnee und Regen. Der Frühling soll sich gefälligst mal durchsetzen!

Freut sich derzeit über:
die Geschäftsreisen in den vergangenen Wochen. Erst London, dann Paris und nun demnächst die USA! Was für ein Leben ...

Wundert sich darüber:
wie viel Spaß *Far Cry Primal* macht. Und das, obwohl der Surival-Aspekt kaum eine Rolle spielt und man auf der Karte wieder nur Icon für Icon abarbeitet.

Plant aktuell:
den diesjährigen Sommerurlaub. Irgendwo in die Karibik oder erneut in das tolle Spanien? Am Ende wird's wohl der Geldbeutel entscheiden.

MARC-CARSTEN HATKE
Social Media Manager



Feierte kürzlich:
den 30. Geburtstag seiner Schildkröte, die ihn mit einer Lebenserwartung von 100 Jahren vermutlich überleben wird. Suche Pflegevater für 2080!

Ist zur Zeit unterwegs in:
der Steinzeit. Mit *Far Cry Primal* hat mich erstmals ein Titel der Serie absolut begeistern können. Und seit ich meinen eigenen Säbelzahntiger besitze, kommt mir kein fremder Stamm mehr in die Quere.

Freut sich auf:
seinen Start in *The Division*. Die Beta hat schon mächtig Laune gemacht und die Release-Version verspricht noch eine Menge mehr. Endlich nimmt der Spiele-Frühling Fahrt auf – ganz im Gegensatz zu den frostigen Temperaturen mit Last-Minute-Schnee ...

SASCHA LOHMÜLLER
Redakteur



Spielt gerade:
The Division, immer noch den dritten *Witcher*, erst recht immer noch *Project 1999*

Lachte zudem herzlich:
beim PS4-Test von *Broforce*. Helden-Favoriten: Brobocop und Bronan the Brobarian

Hört gerade:
mit einiger Verspätung die aktuelle Baroness-Scheibe. *Purple* ist echt wieder besser als *Yellow & Green*.

Hört auf keinen Fall:
das neue Album von Kvelertak. Was ist das denn für eine komische Mischung aus Metal und schlechtem Def-Lep-pard-Geseier??

Schaut gerade:
F is for Family auf Netflix – klasse Serie für Bill-Burr-Fans!

CHRISTIAN DÖRRE
Redakteur



Spielt gerade:
EA Sports UFC 2 (PS4), WWE 2K16, FIFA 16 (beide PC)

Liest gerade:
Nach *Tage der Toten* nun den Nachfolger *Das Kartell* von Don Winslow. Sehr empfehlenswert.

Schaut gerade:
Daredevil – Season 2

Hört gerade:
Dritte Wahl

Fühlt sich:
Nach dem Besuch des Terrorgruppe-Konzerts wieder in seine Jugend zurückversetzt. Zumindest bis ich in den Spiegel schaue und sehe, wie viele graue Haare ich in den letzten zwei Jahren bekommen habe.

LUKAS SCHMID
Redakteur



Spielt gerade:
Project Zero 5 (Wii U)

Freut sich:
auf die Osterfeiertage. Freunde und Familie in Österreich treffen, Osterschinken essen, Eierpecken. Yay!

Sucht nach:
dem Sinn des Lebens und seiner Brille

Bereitet:
heute Abend Veggie-Wraps zu. Teig ganz fein walzen, beidseitig in der Grillpfanne anbraten, mit Joghurtsauce, Feta, Ruccola und mariniertem Backofen-Gemüse füllen, in Alufolie eingewickelt servieren. Supersimpel! Das mag zwar kaum jemandem interessieren, aber immerhin habe ich damit jetzt einen hübschen Absatz gefüllt, für den mir absolut nichts Sinnvolles eingefallen ist.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

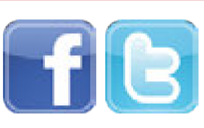
Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcgamesde

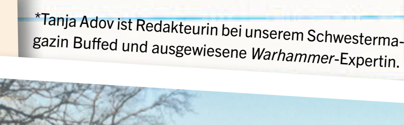


DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Wenn sie wüsste ...

... wer ihre Interviewpartner beim Besuch zu Total War: Warhammer im englischen Chichester wirklich sind. Tanja gab zu, dass sie sich auf die Blutsauger im Spiel freue, na dann mal "Guten Biss"!



*Tanja Adov ist Redakteurin bei unserem Schwestermagazin Buffed und ausgewiesene *Warhammer*-Expertin.



Massgeschneidert!

Stefan traf sich in Hamburg mit Agent 47, um sich über todschicke Modetrends für das Frühjahr 2016 zu unterhalten.



Den will ich fahr'n!

Pech für David, den Forza-Flitzer vom Microsoft-Event in San Francisco durfte er leider nicht einpacken.



PC-Games-Podcast

Hören (und sehen), was gespielt wird!

Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammensetzung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leserfragen. Mehr als 320 Sendungen sind erschienen, wöchentlich kommt eine hinzu. Wir planen weiterhin, euch in nicht allzu ferner Zukunft mit Video-Podcasts zu versorgen, dann könnt ihr uns sogar bei der Arbeit zugucken.

Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.









Windows 10
Die ultimative Gaming-Plattform?

Von: David Martin

Microsoft macht ernst und geht mit Windows 10 in die Spiele-Offensive.

INHALT

Microsoft erneuert sein Versprechen. „Wir glauben, dass Spieler die Möglichkeit erhalten sollten, die Games zu spielen, die sie wollen – wo sie wollen und auf den Plattformen, die sie wollen“, sagt Microsofts Xbox-Chef Phil Spencer im Rahmen der diesjährigen Spring-Showcase-Veranstaltung in San Francisco. Mit vergleichbaren Aussagen ließen sich hochrangige Microsoft-Mitarbeiter in der Vergangenheit bereits häufiger zitieren – auffallend oft im Zuge der Veröffentlichung einer neuen Windows-Version. So richtig ernst nehmen wollte die Versprechen kaum einer. Denn seit der Einführung der Xbox ziehen PC-Spieler regelmäßig den Kürzeren. Sei es die aufs Free2Play-Modell umgekrempelte PC-Marke *Age of Empires* oder das ursprünglich für PC geplante und schließlich zum Xbox-Goldesel umfunktionierte *Halo*. Für rollende Spieleraugen sorgte die Veröffentlichung der PC-Version von *Halo 2*, an der allerlei Seltsamkeiten klebten. Eine hässliche Grafik, eine merkwürdige Steuerung und die aufgebrummte Windows-Vista-Pflicht ließen darauf schließen, dass die PC-Portierung des Bungie-Shooters nicht die Spielerherzen, sondern hauptsächlich eines rühren sollte: die Werbetrommel für die neue Windows-Plattform. Mit Games for Windows Live schoss sich Microsoft ebenfalls einen Pfeil ins Knie. Der umständliche und fehlerhafte Online-Dienst zehrte an den Nerven der Anwender – *GTA 4*-Spieler erinnern sich zähneknirschend. Jetzt nimmt Microsoft einen neuen Anlauf, um seine PC-Pläne in die Tat umzusetzen – und scheint endlich ernst zu machen.

Kostenloser Umstieg

Ein verlockendes Angebot: Windows 10 gibt es für Nutzer ab Windows 7 als kostenloses Upgrade. Bis zum 29. Juli 2016 bleibt unentschlossenen Anwendern noch Zeit, gratis auf das aktuelle Betriebssystem umzusatteln. In einer auf pcgames.de durchgeführten Umfrage gibt die Hälfte der Teilnehmer an, das neue System bereits zu nutzen – ein Drittel verwendet Windows 7, der Anteil von Windows-8.1-Anwendern ist verschwindend gering. Um den Umstieg so einfach wie möglich zu gestalten, laden sich die für Windows 10 benötigten Installationsdateien schon mal vorsorglich herunter – ob der Nutzer will oder nicht. Nach wenigen Mausklicks ist das Upgrade angestoßen, eine Bildschirmanzeige weist den Anwender freundlich darauf hin, dass er sich während der Installation zurücklehnen und entspannen könne (Karl Klammer, bist du's?). Nie funktionierte das Aufspielen einer neuen Windows-Distribution so reibungslos und flott. Eine ähnlich flinke Vorgehensweise erhofft sich Microsoft im „Schnell einsteigen“-Bildschirm auch vom Anwender. Doch Vorsicht: Wer den Bildschirm ungelesen wegklickt, erklärt sich damit einverstanden, persönliche Daten wie Kontakt- und Kalenderdetails, Browser- sowie Positionsdaten an Microsoft zu übermitteln. Sie alle sollen der Produktverbesserung dienen. Die Schnüffelfunktionen

lassen sich auf Wunsch händisch deaktivieren – auch nachträglich in den Datenschutzoptionen der Windows-Einstellungen. Ein Wunder ist es nicht, dass bei dieser Vielzahl an Infos, die Microsoft vom Nutzer erfahren will, Datenschützer auf die Barrikaden gehen. Die Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz bezeichnete Windows 10 als „private Abhöranlage". Skeptisch zeigen sich so manche Windows-10-Verweigerer auch ob der Tatsache des Gratis-Upgrades: Warum sollte ein auf Umsatzmaximierung ausgerichteter IT-Gigant etwas zu verschenken haben? Da wollen manche dem verlockenden Versprechen der Redmonder kaum Glauben schenken: Einmal installiert, soll Windows 10 gratis bleiben. Das Ziel dieser Gratisverteilung dürfte eine hohe Nutzerbasis sein, an die Microsoft künftig möglichst viele Programme, Erweiterungen und natürlich auch Spiele verkaufen kann.

Xbox-Spiele für Windows 10

Microsoft hat sich wohl auch deswegen dazu entschlossen, neben der außerhalb Nordamerikas schwächelnden Xbox One mit Windows 10 ein weiteres Standbein im Spielebereich aufzubauen. Für Spieler gestaltet das Unternehmen den Umstieg auf Windows 10 zunehmend attraktiver. Mitte Februar kündigte Microsoft überraschend an, dass der bislang exklusiv für Xbox One geplante Remedy-Shooter *Quantum Break* am 5. April zeitgleich für Windows 10 erscheint. Mit *Forza Motorsport 6 Apex* kommt außerdem die beliebte und seit zehn Jahren Xbox-exklusive Rennspielreihe erstmals auf den PC – sogar kostenlos. Dass sich so mancher Xbox-Käufer vor den Kopf gestoßen fühlt, ist durchaus nachvollziehbar. Schließlich hatte Microsoft bei neu vorgestellten Konsolenspielen fortwährend das Versprechen abgegeben, diese „nur auf Xbox" anzubieten. Bei den Ankündigungen von *Recore*, *Sea of Thieves*, *Gigantic* und *Halo Wars 2* fehlte dieser Hinweis bereits – die Spiele erscheinen auch für PC. Der Nachteil: Sie funktionieren nur unter Windows 10, sind an den Windows Store gefesselt. Eine Veröffentlichung über andere Distributionskanäle wie Steam sieht Microsoft aktuell nicht vor. Das Unternehmen verfolgt vielmehr das Ziel, mit Windows 10 und Xbox One sein eigenes Ökosystem zu erschaffen. Das ist sein gutes Recht, nichts anderes machte Valve mit Steam: Die Spieleschmiede nutzte das mit Spannung erwartete *Half-Life 2*, um die Downloadplattform auf Millionen Spielerechnern installieren zu lassen. Electronic Arts verfolgte mit Origin und dem Release von *Battlefield 3* ähnliche Ziele. Spieler erinnern sich: Die EA-Plattform sah sich – wie jetzt auch Windows 10 – mit dem Vorwurf der Datenspionage konfrontiert. Auch Ubisoft entwickelte mit Uplay eine eigene Vertriebsplattform. Die Dienste stoßen inzwischen bei den Spielern weitgehend auf Akzeptanz.

> „Microsoft stellt sich gegen die gesamte PC-Industrie"
>
> Tim Sweeney, Mitgründer Epic Games

Kritik am System

Ob sich das mit Windows 10 ähnlich verhält, liegt einzig in den Händen von Microsoft. Nicht nur Nutzer, sondern auch Entwickler bemängeln ein zu geschlossenes System. Microsofts Universal Windows Platform (UWP) soll es erlauben, Programme und PC-Spiele für sämtliche Windows-10-Geräte universell und ohne große Anpassungen bereitzustellen. Um einige der Features von Windows 10 verwenden zu dürfen, müssen Spieleentwickler ihre Titel über den Windows Store verkaufen. „Dies ist die aggressivste Vorgehensweise, die Microsoft bislang an den Tag legte", wettert Epic-Games-Mitgründer Tim Sweeney. „Microsoft stellt sich gegen die gesamte PC-Industrie – inklusive Spieler, Software-Entwickler, Publisher und Händler." Damit dieses Konzept funktioniere, müsse es erlaubt sein, Programme auch außerhalb des Windows Stores vertreiben zu können. Microsoft wehrt sich gegen die Vorwürfe: „UWP ist ein vollständig offenes Ökosystem, verfügbar für jeden Entwickler, das von jedem Store unterstützt werden kann. Wir nehmen weiterhin Verbesserungen für die Entwickler vor. Im November-Update aktivierten wir die Sideloading-Funktion." Dieses Argument nahm Sweeney bereits vorweg: Die Möglichkeit, eine Windows-Store-App zu installieren, ohne sie im digitalen Marktplatz herunterladen zu müssen, sei tief in den Einstellungen versteckt und könne jederzeit mit einem Windows-Update von Microsoft wieder entfernt werden. Hier muss Microsoft noch Überzeugungsarbeit leisten: In unserer Umfrage würden mehr als 40 Prozent erst bei einem offeneren System auf Windows 10 umstellen.

> „Wir nehmen weiter Verbesserungen für Entwickler vor"
>
> Kevin Gallo, CVP Windows-Plattform für Entwickler

Ein Konto, alles drin: Zugutehalten muss man Microsoft die einfache Handhabung des Systems. Wer ein Microsoft-Konto besitzt – sei es von Xbox Live, Hotmail oder Windows Live –, erhält mit wenigen Mausklicks Zugriff auf alle angebotenen Dienste, auch den Windows Store. Ein weiterer Pluspunkt ist das als zentrale Plattform-Funktion geplante Crossbuy: Bei Vorbestellung der Xbox-Version legt Microsoft die PC-Version gratis obendrauf. *Quantum Break* soll nicht das einzige Spiel bleiben. Crossplay-Unterstützung, also plattformübergreifendes Spielen auf Windows 10 und Xbox One, will Microsoft ebenfalls vorantreiben. Inzwischen kann sich das Unternehmen sogar vorstellen, die Online-Plattform Xbox Live für ein Zusammenspiel mit anderen Konsolen zu öffnen. Mit der Xbox-App erhalten Windows-10-Spieler wichtige Xbox-One-Funktionen, darunter Freundeslisten, Achievements und Videoprogramme. Spieler auf beiden Plattformen transferieren sogar ihre Spielstände hin und her.

Merkwürdig mutet an, auf welche Weise im Windows Store heruntergeladene Spiele ausgeführt werden: in einer Art Sandbox-Umgebung, die komplett unabhängig vom Rest des Systems läuft. Das bringt zwar den Vorteil mit sich, dass ein eventueller Spielabsturz nur in der Sandbox stattfindet und

FAQ

Alles Wichtige zu Windows 10

Frage: Wie lange ist das Upgrade auf Windows 10 noch gratis?
Die Aktualisierung auf Windows 10 ist bis zum 29. Juli als kostenloser Download möglich. Berechtigt zum Gratis-Upgrade sind Nutzer ab Windows 7.

Frage: Im Windows Store erworbene Spiele laufen in einer Sandbox. Was ist das?
Windows 10 führt Spiele aus dem Windows Store in einer eigenen Umgebung aus. Sollte das Programm abstürzen, bleibt der Rest des Betriebssystems davon unberührt. Der Nachteil: Spieler müssen auf beliebte PC-Funktionen verzichten. Mehr dazu auf Seite 14.

Frage: Welche Spiele sind für DirectX 12 geplant?
Immer mehr Spiele unterstützen die Windows-10-exklusive Grafikschnittstelle. Geplant ist dieses Feature unter anderem für Quantum Break, Star Citizen und Forza 6 Apex. Spiele wie Just Cause 3 und Rise of the Tomb Raider bekommen die Funktion per Patch nachgereicht.

Frage: Welche Vorteile bringt die Xbox-App?
Das kostenlose Programm vereint Freunde, Spiele und Erfolge auf Xbox One und Windows-10-Geräten. Zudem können Xbox-Spiele auf den PC gestreamt werden.

Frage: Kommt jetzt endlich auch Crossplay?
Microsoft will die Idee des plattformübergreifenden Spielens unter Windows 10 und Xbox One vorantreiben. Inzwischen denken die Redmonder sogar darüber nach, Xbox Live für ein Zusammenspiel mit anderen Konsolen zu öffnen. Spielen bald PS4- und Xbox-Nutzer miteinander?

Frage: Die PC-Version von Quantum Break gibt's bei Vorbestellung der Xbox-Fassung kostenlos dazu. Ist das jetzt immer so?
Eins kaufen, zwei bekommen: Microsoft plant die Crossbuy-Funktion als zentrales Plattformelement. Quantum Break soll nicht das einzige Spiel bleiben, das Gebrauch davon macht.

Frage: Sind alle Spiele mit Windows 10 kompatibel?
Die meisten Spiele laufen. Zickig reagiert Windows 10 auf veraltete Kopierschutzverfahren wie Safedisc.

das Betriebssystem davon unberührt bleibt. Allerdings müssen PC-Spieler auf beliebte Funktionen verzichten. Statt in einem nativen Vollbild führt die Umgebung das Programm im rahmenlosen Fenstermodus aus. Zusätzlich unterbindet die Sandbox die Funktionalität externer Tools, darunter Programme zur Bildschirmaufzeichnung wie Fraps oder Grafikoptimierungen wie SweetFX. Sandbox-Zugriff erhält etwa die Xbox-App. Zu Problemen bei 144-Hertz-Monitoren könnte das in der Umgebung standardmäßig gegen Bildzerreißen aktivierte V-Sync führen. Außerhalb vom Windows Store erworbene Spiele und Programme – etwa über Steam oder Origin – greifen nicht auf die Sandbox zu, laufen wie gehabt. Die meisten Spiele sind mit Windows 10 kompatibel; zickig reagiert das System auf veraltete Kopierschutzmechanismen wie Safedisc und Securom.

DirectX 12 für alle Windows-10-Nutzer

Microsoft spielt bei der Ankündigung neuer Spiele für Windows 10 gerne mit Zahlen: 4K, 60 Bilder pro Sekunde, DirectX 12. Während die doppelte FullHD-Auflösung und 60 Fps wahrlich nicht zu neuen Erfindungen zählen, könnte das Windows-10-exklusive DirectX 12 zu einem der bedeutendsten Features heranreifen. Philipp Reuther, Redakteur bei PC Games Hardware, rechnet der flexiblen Grafikschnittstelle sehr viel Potenzial aus. „Sie ermöglicht zum einen das Lösen des unter DirectX 11 in einigen Fällen stark limitierenden Drawcall-Overheads. Ein Drawcall ist eine Anweisung, die von der CPU an die GPU verschickt wird; diese zeichnet beispielsweise ein Objekt auf den Bildschirm. Werden zu viele verschickt, entsteht eine Art Stau, der einen Leistungseinbruch von CPU und GPU zur Folge hat.“ Als Beispiel führt der Experte Bethesdas Rollenspiel *Fallout 4* an. Eine Analyse zeige, dass an manchen Stellen bis zu 15.000 Drawcalls verschickt werden, für sehr gut optimierte Engines wie die Frostbite gelten unter DirectX 11 10.000 Drawcalls als kritisch. Mit dem Wechsel auf DirectX 12 werde diese Grenze weit nach oben verschoben. Darüber hinaus erhalten Entwickler direkteren Zugriff auf die Hardware, um sie effizienter zur Grafikberechnung nutzen zu können. „DX12 ermöglicht außerdem ‚Asynchronous Compute‘, das man sich in etwa wie Hyperthreading einer Intel-CPU vorstellen kann“, ergänzt Reuther. Besonders AMD-Grafikkarten können hier stark profitieren. Nvidia habe andere Stärken und werde mit DirectX 12 neue Gameworks-Effekte bringen. In Benchmark-Tests erreichte etwa das Actionspiel *Hitman* unter DirectX 12 teils bis zu sechs Bilder pro Sekunde mehr als unter Grafikkarten mit DirectX-11-Schnittstelle. Das scheint viele Spieler überzeugt zu haben: Mehr als die Hälfte der Teilnehmer unserer Umfrage wechselte auf Windows 10 wegen der performanten DX12-Funktionen. Ebenso viele wünschen sich mehr Spiele, die von DirectX 12 Gebrauch machen. Die treffen allmählich ein: DX12 steht auf den Datenblättern von Games wie *Quantum Break, Star Citizen* und *Forza 6 Apex*; Spiele wie *Just Cause 3* und *Rise of the Tomb Raider* bekommen die Funktion per Patch nachgereicht.

> „DirectX 12 hat sehr viel Potenzial“
>
> Philipp Reuther, Redakteur PC Games Hardware

Dämpfer für *Fable*-Fans

Microsoft scheint mit Windows 10 vieles richtig zu machen. 91 Prozent der Teilnehmer unserer großen Umfrage haben es nicht bereut, auf das Betriebssystem umgestiegen zu sein. „Alles läuft deutlich besser und stabiler als unter Windows 7. Es ist aus meiner Sicht das beste OS, das es je gab“, kommentiert ein PC-Games-Leser. Nachlegen muss Microsoft noch bei der Spieleauswahl. Denn 75 Prozent der Umfrageteilnehmer geben an, noch nie ein Spiel aus dem Windows Store heruntergeladen zu haben. Generell dürfte Microsofts Vorhaben, PC und Xbox One verschmelzen zu lassen, mit dem Spieleangebot stehen oder fallen. *Quantum Break* und *Forza 6 Apex* sind ein guter Anfang. Einen Dämpfer mussten Fans der *Fable*-Serie jüngst hinnehmen: Das für Windows 10 und Xbox One geplante *Fable Legends* wurde überraschend eingestellt. Welches Schicksal das zuständige Studio Lionhead ereilt, bleibt abzuwarten. Aktuell beabsichtigt Microsoft, die gleichermaßen für *Black & White* bekannte Spieleschmiede zu schließen. Für die ebenfalls zum IT-Konzern gehörenden Entwickler der dänischen Press Play Studios besteht unterdessen keine Hoffnung mehr. Die für *Max: The Curse of Brotherhood* verantwortlichen Programmierer haben sich auf dem Kurznachrichtendienst Twitter mit einem „Goodbye“ bereits von den Spielern verabschiedet. Hoffentlich sind die Studioschließungen kein schlechtes Omen, denn um Windows 10 neben Xbox One als zusätzliche Spieleplattform – und Einnahmequelle – zu etablieren, braucht Microsoft im Windows Store vor allem eines: qualitativ hochwertige Spiele. Zu den Eckpfeilern des Erfolgs zählt zweifelsohne auch eine hohe Nutzerbasis. Die erspielt sich das Unternehmen mit der Gratisverteilung seines Betriebssystems. Microsoft muss seinen Versprechen nun Taten folgen lassen – und vor allem auf die Wünsche der Spieler hören. Die Grundsteine für einen Erfolg von Windows 10 als Spieleplattform sind gelegt. ❑

> „Alles läuft deutlich besser und stabiler als unter Win 7“
>
> Aussage eines Lesers in einer PCG-Umfrage

ANTWORTEN AUS UNSERER UMFRAGE

Hast du schon mal ein Spiel aus dem Windows Store geladen?

Antwort	Anteil
JA	26 %
NEIN	74 %

Was wären für dich gute Gründe, ein Spiel im Windows Store herunterzuladen (Mehrfachauswahl möglich)?

Grund	Anteil
Gutes oder kostenloses Angebot	75 %
Exklusivität (Lieblingsspiel nur im Windows Store erhältlich)	32 %
Windows-10-Version durch Crossbuy erhalten	15 %
Exklusive Funktionen für Windows-Store-Version gegenüber Steam, Origin oder Disc-Fassung	16 %
Exklusive DLCs für Spiele im Windows Store	9 %
Sonstiges	11 %

Xbox-Spiele für Windows 10

Früher undenkbar: Microsoft veröffentlicht ein Dutzend Xbox-exklusive Spiele für PC.

Von: David Martin

Von wegen exklusiv: Mit Forza 6 Apex erscheint die Rennserie nach zehnjähriger Xbox-Exklusivität für Win-10-PCs. Sogar kostenlos.

Die 4K-Grafik beeindruckt: Noch nie sah Forza so realistisch aus wie auf dem PC.

Forza 6 Apex



Genre: Rennspiel
Entwickler: Turn 10
Publisher: Microsoft
Termin: Frühjahr 2016

Forza. Windows 10. Gratis. Drei Schlagwörter, die Xbox-Spieler aufhorchen lassen. Die populäre Xbox-Rennspielreihe erscheint erstmals für PC. Wie auch bei *Quantum Break* ist eine Veröffentlichung außerhalb des Windows Stores nicht geplant. Bei einer Präsentation auf dem Spring Showcase stellte uns Dan Greenawalt, Creative Director bei Entwicklerschmiede Turn 10, die Vorzüge der PC-Version vor. Eine große Rolle spielt die Technik: *Forza 6 Apex* schaut mit DirectX 12 und in 4K-Auflösung schlichtweg beeindruckend aus. Die stets flüssige Grafik ist auf dem uns gezeigten Spa-Francorchamps-Kurs ein wahrer Hingucker. Auch die mehr als 60 im Spiel enthaltenen Fahrzeuge schauen so realistisch aus wie in keinem *Forza* zuvor. „Die 4K-Auflösung hebt die *Forza* 6-Optik auf ein neues Level", erklärt Greenawalt gegenüber PC Games. In den Cockpits lassen sich nun selbst die kleinsten Tachoanzeigen erkennen. Abstriche müssen PC-Spieler beim Umfang machen. Die kostenlose *Forza*-Version bietet längst nicht alle Funktionen und Inhalte wie der Vollpreis-Racer für Xbox One. Während in der Konsolenversion mehr als 450 Autos enthalten sind, stehen PC-Spielern insgesamt 63 Boliden zur Verfügung – alle mit Cockpitansicht und Schadensmodell. Mit den Fahrzeugen brettern Spieler über 20 Streckenvarianten in sechs Regionen, darunter Brands Hatch und Yas Marina – wahlweise bei Tag, Nacht oder Regen. Kernstück des Rennspiels ist die „Showcase Tour". Der Karrieremodus führt durch zwölf Events, die jeweils eine Geschichte des Motorsports erzählen. Jedes Showcase bringt eigene Herausforderungen mit sich. Für den Abschluss einer Zielvorgabe, etwa das Erreichen einer entsprechenden Rundenzeit, verteilt das Spiel Belohnungen in Form von Punkten und Medaillen, mit denen sich neue Fahrzeuge erwerben lassen. Rundenzeiten, Spieleclips und Screenshots können per Xbox-Live-Funktionen mit Freunden geteilt werden. Unterhaltsame Videos und Kommentare der Top-Gear-Moderatoren sollen den Karrieremodus auflockern. Fader Beigeschmack: Für *Forza 6 Apex* sind Mikrotransaktionen geplant. Details verschweigt Turn 10 noch. Gegen Echtgeld können höchstwahrscheinlich Strecken und Fahrzeuge erworben werden. Die Entwickler versichern, dass sich der volle Umfang von *Forza 6 Apex* auch ohne zusätzliche Kosten erspielen lässt. Das klingt gut. ❑



Forza 6 Apex kommt im Frühjahr als Free2Play-Rennspiel auf den PC – Win 10 vorausgesetzt.

DAVID MEINT



„Free2Play-Forza mit Edeloptik"

Microsoft überrascht mich. Erst kündigen die Redmonder *Quantum Break* für PC an, dann folgt mit *Forza Motorsport 6 Apex* sogar ein Ableger einer seit zehn Jahren exklusiven Xbox-Serie. Dass das Rennspiel kostenlos im Windows Store erscheint, dürfte für viele Spieler sicherlich zu den entscheidenden Faktoren zählen, einen Blick auf das PC-*Forza* zu werfen. Der lohnt sich ohnehin: In die 4K-Grafik habe ich mich als Fan der Reihe und Autoliebhaber sofort verliebt. Bleibt zu hoffen, dass *Forza 6 Apex* zu keinem Free2Play-Titel verkommt, der eigentlich nur eines will: die Goldtaler in meinem Geldbeutel. Aber da glaube ich dem Versprechen der Entwickler.

In *Quantum Break* erlangt Held Jack Joyce Superkräfte, mit denen er die Zeit manipulieren kann.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Remedy Entertainment
Publisher: Microsoft
Termin: 5. April 2016

Quantum Break

Von: David Martin

Endlich gespielt! Auf Microsofts Spring Showcase probierten wir den Remedy-Shooter erstmals auch auf PC aus.

„*Quantum Break* ist das ultimative Spiel von Remedy Entertainment", sagen die finnischen Entwickler bei einer Präsentation im Rahmen der Spring-Showcase-Veranstaltung von Microsoft in San Francisco. Auf die Frage, ob der Deckungs-Shooter den von Presse und Spielern hochgelobten Remedy-Hit *Max Payne* spielerisch übertreffen könnte, antwortet Senior Narrative Designer Greg Louden im Gespräch mit PC Games, dass das einzig vom Geschmack des Spielers abhängig sei. In Sachen Erzählweise, Gameplay und Technik sei *Quantum Break* jedoch die bisher aufwendigste Produktion von Remedy. Die Entwickler zeigen sich daher erfreut, dass ihr ultimatives Werk ab dem 5. April nicht nur von Xbox-One-, sondern auch von Windows-10-Spielern und somit einer größeren Zielgruppe erlebt werden kann: in einer Auflösung von maximal 4K mit 60 Bildern pro Sekunde, mit allen Xbox-Live-Funktionen sowie Maus-und-Tastatur-Unterstützung. *Quantum Break* nutzt auf PC ausschließlich die Direct-X-12-Schnittstelle und erscheint exklusiv für Windows 10 im Microsoft Store. Eine Direct-X-11-Variante und Steam-Veröffentlichung sind nicht geplant, ergänzt Louden im Interview.

Bis zum Release müssen vor allem die für die PC-Version von *Quantum Break* verantwortlichen

Zeitreise-Experiment fehlgeschlagen: Jack bekommt es mit fiesen Monarch-Soldaten zu tun.

Die Story erzählen die Entwickler von Remedy Entertainment per Spiel und TV-Serie.

Entwickler noch nachlegen: In der von uns auf dem Spring Showcase gespielten Windows-10-Version trübten Kantenflimmern und Treppchenbildung das Spielgeschehen. Keine Sorge: Das sei „längst nicht die finale Version“, betonen die Entwickler auf Nachfrage. Die technischen Mängel dürften im Endprodukt also der Vergangenheit angehören. Anders die Xbox-One-Fassung, mit der Remedy zum Microsoft-Event nach San Francisco reiste: Die lief problemlos und ohne technische Mängel – es war die finale Version. Auf dem Event spielten wir den ersten von fünf Akten; einen Vorgeschmack auf die TV-Serie erhielten wir ebenfalls.

Superkräfte, die die Zeit beeinflussen

Im Kern ist *Quantum Break* ein klassischer Deckungs-Shooter. Zu Beginn erklärt uns das Spiel, was eigentlich geschehen ist. Unser Held Jack Joyce (gespielt von Shawn Ashmore) wohnt zusammen mit seinem Freund Paul Serene (gespielt von Aidan Gillen) einem Zeitreiseexperiment in der fiktiven Riverport Universität bei, das gehörig in die Hose geht. Während Jack außergewöhnliche Superkräfte erlangt, mit denen er die Zeit manipulieren kann, erhält Paul die Fähigkeit, in die Zukunft zu schauen, um Ereignisse in der Gegenwart zu beeinflussen. Mehr noch: Paul kehrt um 17 Jahre gealtert als mächtiger Vorsitzender der Monarch Corporation aus dem Zeitstrudel zurück. Das Ziel des Fiesling-Unternehmens: das Ende der Zeit. Klar, dass Jack dieses Vorhaben mit aller Macht verhindern will. Von ihrer ehemaligen Freundschaft sind die beiden inzwischen weit entfernt.

Welche Superkräfte Jack erhalten hat, erfahren wir erst nach und nach. Die Entwickler beto-


Ausgespäht: Mit einer Drohne wollen uns die Fieslinge von Monarch Corporation auflauern.


Gegnerischem Beschuss weicht Jack mit einem Special Move für blitzschnelles Sprinten aus.


Wer ist denn da? Die Kämpfe laufen im ersten Spielabschnitt recht eintönig ab. Später sollen auch die Monarch-Soldaten über Superkräfte verfügen. Dann dürften die Gefechte an Reiz gewinnen.


Jack räumt die Widersacher gekonnt vom Bildschirm: Die Superkräfte sind nicht nur besonders effektiv, sondern schauen auch optisch umwerfend aus.

SERIE UND SPIEL VERSCHMELZEN

Die TV-Serie greift die im Spiel getroffenen Entscheidungen auf. Top-Schauspieler und gut geschriebene Dialoge sollen den Zuschauer an den Bildschirm fesseln.

Umfangreich: Remedy Entertainment drehte 40 Varianten der *Quantum-Break*-Serie, um alle im Spiel getroffenen Entscheidungen filmisch darstellen zu können. Der Nachteil: Die speicherhungrigen Realfilm-Sequenzen sind nicht auf dem Datenträger enthalten, sondern werden über das Internet auf PC und Xbox One gestreamt. Nutzer auf Xbox One erhalten immerhin die Möglichkeit, die Film-Dateien in Full-HD-Auflösung herunterzuladen und lokal zu speichern. Auf dem PC entfällt diese Funktion – dafür kann man die einzelnen Episoden sogar in 4K-Qualität streamen. Für mächtig Unterhaltung soll eine Besetzung aus Top-Schauspielern sorgen. Mit dabei sind unter anderem Marshall Allman (*Prison Break*, *Hostage*), Lance Reddick (*The Wire*, *John Wick*) und Shawn Ashmore (*X-Men*, *The Following*). Jede Episode hat eine Spielzeit von 20 bis 25 Minuten.


Die Entscheidungen im Spiel wirken sich unmittelbar auf die TV-Serie aus. Die Realfilm-Sequenzen sind hochprofessionell produziert und erinnern an Drama-Serien im typischen US-Format. Links: Marshall Allman; rechts: Shawn Ashmore

Die TV-Serie von *Quantum Break* unterhält mit gut geschriebenen Dialogen. Im Bild: Lance Reddick


Die von Paul Serene gegründete Monarch Corporation hat eines zum Ziel: das Ende der Zeit.


Mit der Zeit gespielt: Überfordert sieht sich unser Held zu Beginn von *Quantum Break* nicht.

nen, dass sie die Spieler langsam an das Gameplay heranführen und nicht überfordern wollen. Das ist auch gut so, denn ansonsten würden wir wohl nur auf die für unseren Spielstil wirkungsvollste Superkraft zurückgreifen. Während wir zunächst aus der inzwischen von Monarch-Soldaten bewachten Universität flüchten müssen, werden wir von Dominic Monaghan begleitet, den wir als Meriadoc Brandybock aus den *Herr der Ringe*-Filmen kennen. Auffallend hübsch: Die Animationen der Schauspieler wirken verblüffend realistisch.

Monaghan macht uns auf eine unserer erworbenen Spezialkräfte aufmerksam. Per Tastendruck können wir eine Art Schild auf die Gegner schießen und sie so gezielt einfrieren lassen. Das bringt uns vor allem in hitzigen Gefechten mit mehreren Monarch-Soldaten einen erheblichen Vorteil, denn die in der Zeitanomalie feststeckenden Bösewichte können vor unseren aus Pistolen oder Maschinengewehren abgefeuerten Projektilen nicht fliehen. Zudem erlernt unser Held eine Fähigkeit, mit der er eine Schutzbarriere errichten und sich so vor gegnerischen Angriffen schützen kann. Mit einer Sprint-Funktion flitzt er außerdem blitzschnell an Gegner heran, um ihnen im Nahkampf ordentlich eine auf die Zwölf zu geben. Die Zeitanomalien werden sowohl optisch als auch akustisch spektakulär in Szene gesetzt. Die Manipulationen grauen die Farben der detailreichen Umgebung aus, Bruchstücke von Zeitkristallen brechen hervor – daran können wir uns kaum sattsehen. Weil jede Superkraft eine gewisse Zeit zum Wiederaufladen benötigt und daher nicht permanent einsatzbereit ist, bleibt uns in manchen Situationen keine andere Wahl, als die Gegner ausschließlich mit unseren Schusswaffen vom Bildschirm zu befördern. In diesen Momenten spielt sich *Quantum Break* wie ein klassischer Deckungs-Shooter: Wir lehnen hinter einer Mauer und nehmen die uns feindlich gesinnten Soldaten nacheinander gezielt aufs Korn. Mit der Zeit haben wir ein gutes Gespür dafür erhalten, wie und vor allem wann wir die Superkräfte verwenden sollten. Ein überlegter Mix aus dem Einsatz von Superkräften und Schusswaffen stellte sich als die beste Methode heraus, um den Soldaten flink den Garaus zu machen. Das ist auf jeden Fall sinnvoller, als jeden Special Move sofort einzusetzen, sobald er wieder verfügbar ist.

Die Gefechte hätten in unseren gespielten Kapiteln gerne etwas anspruchsvoller ausfallen können. Überfordert sahen wir uns zu keinem Zeitpunkt. Immer wieder suchen wir Deckung und schalten einen Widersacher nach dem anderen aus. Später sollen die fiesen Jungs allerdings nicht mehr einfach nur in unsere abgefeuerten Kugeln hineinlaufen, sondern uns durch den Einsatz mit diversen Zeitspielereien ordentlich zusetzen. Ähnlich wie unser Protagonist Jack lernen also auch die Monarch-Soldaten neue Fähigkeiten dazu. Die anfangs recht eintönigen Kämpfe dürften später also deutlich an Reiz gewinnen.

Rätsel mit der Zeit manipuliert

Kleinere Rätsel bringen Abwechslung in das actionlastige Spielgeschehen, die Köpfe aber nicht zum Rauchen. Auch in den Puzzlepassagen greifen wir auf

Den kennen wir doch: Protagonist Jack Joyce wird von Shawn Ashmore (*X-Men*) gespielt.

Ein Mix aus dem Einsatz von Schusswaffen und Spezialkräften erweist sich als besonders wirksam.

Effektfeuerwerk: An den optischen Effekten der Superkräfte können wir uns kaum sattsehen.



Jacks Superkräfte zurück. In einer Mission sollen wir etwa durch ein Fenster in ein eingerüstetes Haus einsteigen. Einen direkten Zugang gibt's nicht, stattdessen springen wir auf einen Container, über einen Gabelstapler und schließlich auf das Gerüst, das uns zum offenstehenden Fenster führt. Damit sich die Gabeln des Hubstaplers beim Draufspringen nicht nach unten bewegen und wir das Gerüst dadurch nicht erreichen, frieren wir sie mit einer Spezialfähigkeit von Jack kurzerhand ein. Anlauf, zwei Mal gesprungen, geschafft. Im Verlauf des Spiels macht sich Jack auch die Umgebung zunutze, um Gegner auszuschalten. Mal dreht er die Zeit zurück, als ein Container noch nicht völlig zerstört war, mal nutzt er seine Fähigkeiten, um eine zuvor eingestürzte Sprungpassage wieder zu reaktivieren.

Einflussreiche Entscheidungen

Besonders reizvoll: In *Quantum Break* spielen die von uns getroffenen Entscheidungen eine wichtige Rolle. Vor dem Ende des ersten Aktes bestimmen wir aus der Perspektive von Paul Serene, in welche Richtung sich die Geschichte weiterentwickeln soll. „Deine Entscheidung an den Knotenpunkten wirken sich sowohl auf das Spiel als auch auf die TV-Serie aus", sagen uns die Entwickler. Zur Auswahl stehen zwei Möglichkeiten – eine brachiale und eine sanftere. Die daraus resultierenden Konsequenzen erzählt *Quantum Break* in einer hochwertig produzierten Serie mit Top-Schauspielern und gut geschriebenen Dialogen. Neben den eingangs erwähnten Darstellern sind unter anderem Patrick Heusinger (*Black Swan*) als Liam Burke, Courtney Hope (*Prowl*) als Beth Wilder und Lance Reddick (*Fringe*) als Martin Hatch dabei. Jede Episode hat eine Laufzeit zwischen 20 und 25 Minuten. Die TV-Serie wurde in mehreren Ausführungen gedreht, damit die erzählte Geschichte stets zu unseren Entscheidungen im Spiel passt. Beide Medien sind also eng miteinander verknüpft. In einer Folge zeigen sich Entführer von Jack etwa darüber erstaunt, dass es dem Helden gelungen ist, ihnen zu entwischen. Im Spiel wiederum erfahren wir wenig später, wie dem Protagonisten dieses Kunststück schließlich gelungen ist. Vieles deutet also darauf hin, dass Remedy mit *Quantum Break* sein „ultimatives Spiel" entwickelt hat – zumindest in Sachen Erzählweise und Technik. Ob es auch spielerisch vollends überzeugt, wird unser Test zeigen müssen. ❑

DAVID MEINT

„Action, Handlung und Gameplay stimmen – auch über Akt 1 hinaus?"

Die ersten Kapitel von *Quantum Break* wirken stimmig, die TV-Serie fängt die Atmosphäre des Spiels sehr gut ein. Gerne hätte ich mehr vom neuen Shooter von Remedy Entertainment gesehen. Ich bin gespannt, ob sich Jack im späteren Spielverlauf kniffligeren Aufgaben sowie Rätseln stellen muss – und wie taktisch anspruchsvoll die Kämpfe nach dem ersten Akt ausfallen. Der Spielbeginn verläuft jedoch vielversprechend: Es macht unheimlich Spaß, die Zeit zu manipulieren und ganze Gegnertruppen vom Bildschirm zu pusten. Hinzu kommen eine Top-Grafik, gute Dialoge und eine professionell produzierte TV-Serie im typischen US-Format, deren Inhalt ich mit meinen Handlungen beeinflussen kann. Das Spielkonzept scheint also durchaus aufzugehen.

Weitere Xbox-One-Spiele für Windows 10

GIGANTIC

In zwei Teams aus jeweils fünf Helden-Charakteren kämpfen Spieler aus der Third-Person-Ansicht um Schlüsselpunkte. Die Ähnlichkeit zum Trend-Genre MOBA ist nicht von der Hand zu weisen, tatsächlich spielt sich *Gigantic* aber anders. Lanes oder Basen gibt es nicht, auch KI-Kameraden fehlen. Die Helden finden sich unmittelbar nach dem Spielstart in kleinen Gefechten oder Team-Kämpfe verwickelt. Zu den Kämpfern zählen Klassen wie Heiler, Fern- und Nahkämpfer sowie Tanks. Um in *Gigantic* wirklich effektiv agieren zu können, müssen zunächst die jeweils fünf Fähigkeiten der Charaktere aufgewertet werden. Mit jedem Level-Aufstieg lassen sich Fertigkeitspunkte vergeben, die die Skills verbessern. Mit passiven Boni wie erhöhte Bewegungsgeschwindigkeit belohnt *Gigantic* die Spieler alle paar Level-Aufstiege ebenfalls. In der aktuellen Beta haben Fans des MOBA-Genres durchaus ihren Spaß: Aufgrund der verschiedenen Ausrichtungen der einzelnen Helden ergeben sich viele taktische Möglichkeiten, um gegnerische Kämpfer vom Bildschirm zu befördern. Mit jedem erledigten Gegner stärkt sich außerdem der Wächter des Teams, der sich langsam in die Richtung des feindlichen Lagers bewegt. Die Gruppe, die den Wächter des gegnerischen Teams niederstreckt, gewinnt die Partie. Tolle Funktion: Der Shooter-MOBA-Mix ermöglicht plattformübergreifende Partien zwischen PC- und Xbox-One-Spielern.

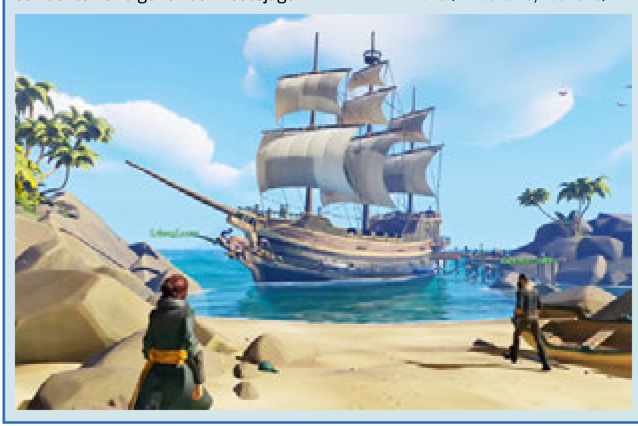
GENRE: Shooter-Moba
ENTWICKLER: Motiga
TERMIN: 2016 (Windows 10, Xbox One)



SEA OF THIEVES

Spieler schließen sich zu Piraten-Crews zusammen, liefern sich heftige Seeschlachten und gehen auf Beutejagd.

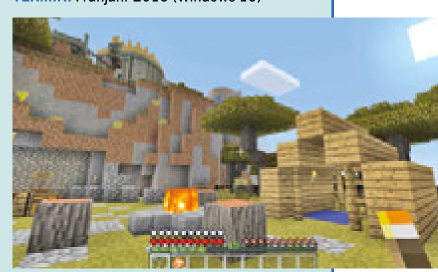
GENRE: Abenteuer
ENTWICKLER: Rare
TERMIN: 2016 (Windows 10, Xbox One)



MINECRAFT MIT OCULUS RIFT

Der Indie-Hit erscheint im Frühjahr 2016 mit Oculus Rift-Unterstützung für Windows 10. PC-Spieler tauchen mit VR-Headset tiefer in die farbenfrohe Klötzchenwelt ein und erleben ihre errichteten Bauwerke aus greifbarer Nähe. Anders als etwa *Forza 6 APEX* oder *Quantum Break* ist *Minecraft: Windows 10 Edition* nicht an den Windows Store gefesselt: Das Abenteuer lässt sich auch aus dem Oculus Store herunterladen.

GENRE: Open-World-Abenteuer
ENTWICKLER: Mojang
TERMIN: Frühjahr 2016 (Windows 10)



CUPHEAD

Wunderhübsch, aber bockschwer: Das Jump & Run sorgt auch inmitten von millionenteuren Hochglanzproduktionen für Aufsehen. *Cuphead* ist nämlich optisch und akustisch aufgemacht wie ein amerikanischer Comic aus den 1920er- oder 1930er-Jahren. Das Gameplay geht in die traditionelle Richtung: Die beiden Protagonisten Cuphead und Mugman ballern sich in klassischer Sidescroller-Manier durch 2D-Levels und treffen dabei hin und wieder auf besonders fiese Bosse. Eine tolle Herausforderung! Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler endlich einen Veröffentlichungstermin kommunizieren. Denn den gibt es seit der Ankündigung auf der E3 2014 nicht. Die aktuelle Planung sieht vor, dass *Cuphead* in diesem Jahr auf Steam, Windows 10 und Xbox One erscheint.

GENRE: Jump & Run
ENTWICKLER: Studio MDHR
TERMIN: 2016 (Windows 10, Steam, Xbox One)



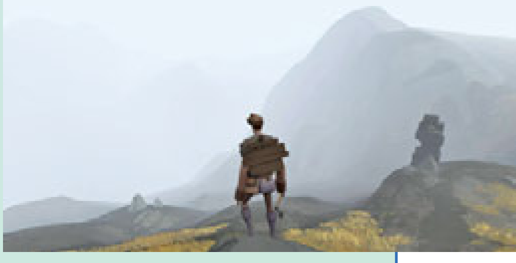
HALO WARS 2

Die Entwicklung des Nachfolgers zum 2009 auf Xbox 360 erschienenen Echtzeitstrategiespiel übernimmt 343 Industries in Zusammenarbeit mit Creative Assembly, den Machern von *Total War* und *Alien: Isolation*. Anders als in der Hauptreihe von *Halo* warten in *Halo Wars 2* keine Ego-Shooter-Kämpfe auf die Spieler. Stattdessen gilt es, die gegnerischen Fraktionen der Allianz in typischen Echtzeitstrategiegefechten wie in Spielen der *Command&Conquer*-Serie auszuschalten: Basis errichten, Einheiten ausbilden, Angriffe ausführen. Massenschlachten inklusive. Um *Halo Wars 2* ist es seit der Ankündigung auf der Gamescom 2015 ruhig geworden: Fans warten sehnlichst auf Infos und Spielszenen.

GENRE: Echtzeitstrategie
ENTWICKLER: 343 Industries
TERMIN: Herbst 2016 (Win10, Xbox One)

ASHEN

Was für eine düstere Welt! Mit *Ashen* erscheint im Rahmen des ID@Xbox-Programms von Microsoft ein vielversprechendes Action-Rollenspiel mit Survival-Aspekt. Im Mittelpunkt des von Aurora44 entwickelten RPGs steht das Knüpfen und Pflegen neuer Beziehungen. Die sind von wichtiger Bedeutung, denn in der tristen Spielwelt lauern jede Menge Gefahren, die sich allein nur schwer aus dem Weg räumen lassen. Auch Rätsel wollen gemeinsam gelöst werden. Dass in *Ashen* keine Sonne existiert, erschwert das virtuelle Überleben in der düsteren, von dunklen Kreaturen besetzten Umgebung. Die Beschreibung der Entwickler liest sich ähnlich wie die von *Dark Souls*: *Ashen* verzeiht keinen Fehler. Das Rollenspiel dürfte daher reichlich Geschick und eine kluge Vorgehensweise vom Spieler abverlangen.



GENRE: Action-Rollenspiel
ENTWICKLER: Aurora44
TERMIN: 2016 (Windows 10, Steam, Xbox One)

ORI AND THE BLIND FOREST: DEF. EDITION

Die *Definitive Edition* des bildhübschen Vertreters des Metroidvania-Genres enthält unter anderem neue Areale und verschiedene Schwierigkeitsgradoptionen. PC-Spieler müssen sich noch gedulden: Die für den 11. März angekündigte PC-Version wurde kurzfristig verschoben. Auf Xbox One ist *Ori and the Blind Forest: Definitive Edition* planmäßig erschienen. Sobald ein neuer Termin feststeht, kommunizieren wir ihn über pcgames.de.

GENRE: Jump & Run
ENTWICKLER: Moon Studios
TERMIN: 2016

RECORE

Auf der E3 2015 überraschte Microsoft mit der Ankündigung von *Recore*. Das Action-Adventure mit Sci-Fi-Umgebung von Armature Studio, bestehend aus ehemaligen Mitarbeitern der Retro Studios (*Metroid*-Serie für Nintendo), soll 2016 für Windows 10 und Xbox One erscheinen. Vielversprechend: *Mega Man*-Schöpfer Keiji Inafune ist als Produzent an Bord. Handfeste Infos zum Gameplay erwarten wir zur E3 2016. Die zur Ankündigung von *Recore* gezeigten Spielszenen machen Lust auf mehr: Das grafisch hübsche Action-Abenteuer scheint in einer postapokalyptischen Wüstenwelt zu spielen, die eine toughe Heldin und ihren Roboterhund-Begleiter vor zahlreiche Gefahren und Rätsel stellt.

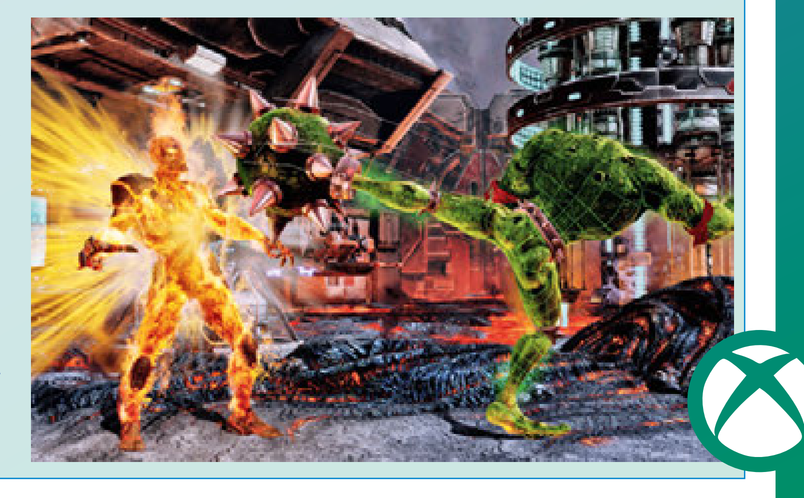
GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Armature Studio
TERMIN: 2016 (Windows 10, Xbox One)

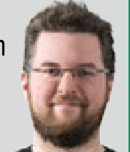


KILLER INSTINCT: SEASON 3

Die ersten Staffeln gibt es nur auf Xbox One, die dritte folgt auch für Windows 10: *Killer Instinct* erscheint im Windows Store. Im Beat 'em Up geben sich PC- und Xbox-One-Spieler in plattformübergreifenden und klassischem Kombo-Gameplay ordentlich auf die Mütze. Die Grundversion steht als kostenloser Download bereit. Neue Haudegen lassen sich gegen Echtgeld herunterladen – auf Xbox One sind das 5 Euro pro Kämpfer. Auf dem PC dürften sich die Preise auf einem ähnlichen Level bewegen. Die Systemanforderungen fallen vergleichsweise moderat aus: Eine Geforce GTX 480 oder AMD Radeon HD 5850 genügt, um die dritte Staffel von *Killer Instinct* spielen zu können. Überraschend ist das nicht, immerhin handelt es sich im Kern um ein bereits über zwei Jahre altes Spiel. Entwickler Iron Galaxy hat die Technik von *Killer Instinct: Season 3* allerdings aufgepeppt, etwa um ein dynamisches Beleuchtungssystem. Der Free2Play-Prügler ist ab Ende März exklusiv im Windows Store und auf Xbox One als Download erhältlich.

GENRE: Beat 'em Up
ENTWICKLER: Iron Galaxy
TERMIN: 29. März (Windows 10, Xbox One)





XBOX-HITS FÜR WINDOWS 10: FOLGEN HALO UND GEARS OF WAR 4?

Nach *Forza* und *Quantum Break* wäre es nicht überraschend, würde Microsoft bald mit *Halo* und *Gears of War 4* um die Gunst weiterer PC-Spieler buhlen wollen.

Mit *Halo* und *Gears of War* befinden sich weitere starke Xbox-Marken in den Reihen von Microsoft. Zu den größten Goldeseln zählt ohne Zweifel die *Halo*-Serie: Die populäre Ego-Shooter-Reihe mit Sci-Fi-Kulisse erwirtschaftet Millionen-Umsätze auf den Xbox-Konsolen. Eine Windows-10-Umsetzung des aktuellen Abenteuers um Serienheld Master Chief – *Halo 5: Guardians* – wäre die logische Konsequenz. Ähnliches dürfte auch für die Muskelprotze aus *Gears of War 4* gelten: Die Hinweise auf eine PC-Version des Third-Person-Shooters könnten eindeutiger kaum sein. Mehr dazu erfahrt ihr auf Seite 22.

Crackdown 3 und *Scalebound* für Windows 10? Möglich! Ausschließen lässt es sich bei der aktuellen Microsoft-Politik nicht, dass die bisher für Xbox One angekündigten Titel auch im Windows Store für PC erscheinen. Xbox-Chef Phil Spencer zeigte sich in einem Interview nicht völlig abgeneigt von der Idee, *Crackdown 3* und *Scalebound* für Win-PCs zu veröffentlichen. Er betonte aber, dass sich die Entwickler derzeit darauf konzentrierten, „die großartigen Spiele fertigzustellen".



BENJAMIN KEGEL* MEINT

„Schlecht für meinen Geldbeutel, gut für die Freundschaft!"

Microsoft verlässt immer mehr die Konsolenexklusivität seiner hauseigenen Spiele – tschüs Xbox-only, Hallo Windows 10 auch für PC! Macht mich das als Konsolenspieler wütend? Ein bisschen schon – verständlicherweise, wie ich meine. Denn ich habe mir damals die Xbox One auch aufgrund der Versprechen gekauft, die dort angekündigten Games sonst nirgendwo anders zocken zu können. Nun wird dieses Versprechen immer weiter aufgeweicht und meine Xbox One mental eher bei „unnötig" statt bei „alternativlos" einsortiert. Warum hab ich die sauteure Konsole denn gekauft, wenn ich die Games nun doch auf meinem Monster-Rechner daddeln kann? Ich fühle mich da etwas übertölpelt und kann verstehen, wenn es anderen Spielern ähnlich geht. Andererseits bedeutet die Öffnung der Games für Windows 10 aber auch, dass ich mit Freunden zusammenspielen darf, die keine Xbox One bei sich beherbergen oder Konsolen gar komplett boykottieren. Von daher: 20 Prozent Enttäuschung, 10 Prozent Wut, 70 Prozent Freude für und mit den Kumpels, die auf Windows-Rechner angewiesen sind.

* Benjamin Kegel ist leitender Redakteur unseres Xbox-Schwestermagazins XBG Games

Gears of War 4

Genre: Action
Entwickler: The Coalition
Publisher: Microsoft
Termin: Noch nicht angekündigt

Von: Lukas Schmid

Gears of War geht in die vierte Runde – auf der Xbox One. Hinweise auf einen PC-Release lassen uns jedoch auf eine bevorstehende Ankündigung hoffen.

Bevor wir in den kommenden Wochen von einer Flut wuterfüllter Mails überschwemmt werden, sei gesagt: Ja, wir sind uns dessen bewusst, dass *Gears of War 4* bisher offiziell nur für Microsofts Wohnzimmer-Konsole Xbox One angekündigt ist. Die Hinweise auf eine in nicht allzu weiter Ferne stattfindende PC-Bestätigung verdichteten sich in der letzten Zeit jedoch. So gehört die Marke etwa inzwischen vollständig Microsoft, nicht mehr Epic Games, den Entwicklern der ursprünglichen Trilogie. Und Microsoft arbeitet bekanntlich intensiv daran, die strikten Grenzen zwischen PC und Konsole mithilfe von Windows 10 aufzulösen. Die ob der nun nicht mehr vorhandenen Exklusivität von zahlreichen erbosten Xbox-Besitzern kritisch begleitete PC-Ankündigung von *Quantum Break* bewies das erst vor einigen Wochen. Rod Fergusson, CEO des Entwicklerstudios The Coalition, antwortete zudem mit einem vielsagenden „möglicherweise", als er in einem Interview mit dem Magazin Game Informer auf eine PC-Fassung seines Spiels angesprochen wurde. Eine Umsetzung ist somit so gut wie sicher. Microsoft wird aber wohl versuchen, die offizielle Bekanntgabe anders zu deichseln als im Falle von *Quantum Break*, um einen weiteren Shitstorm zu vermeiden. Sollte die offizielle Bestätigung eines PC-Releases des Spiels kurz nach Redaktionsschluss unseres Hefts bereits erfolgt sein, hängen wir sicherheitshalber noch an: Wir haben es gesagt!

Die Abenteuer des jungen Fenix

Außerdem gaben die Entwickler im Gespräch mit Game Informer interessante Details zu ihrem neuen Shooter-Baby preis. So wissen wir nun endlich, worum sich die Handlung des Spiels drehen wird. 25 Jahre nach den Ereignissen der Original-Trilogie angesiedelt, ist die Bedrohung durch die Locust Geschichte. Doch statt den Frieden genießen zu können, leiden die Menschen unter einer akuten Energiekrise, welche die Bevölkerungszahl auf wenige Hunderttausend zusammenschrumpfen ließ. In dieser neuen, harten Realität kämpfen die zwei Fraktionen COG und die sogenannten Outsiders um die Vorherrschaft auf dem Weg dahin, der Menschheit wieder zu alter Stärke



Ekelhafte Elemente wie solche Alien-Kokons säumen auch im neuen Abenteuer unseren Weg.



Grafisch macht der düstere Shooter bereits im präsentierten Xbox-One-Material einiges her.


Das deckungsintensive Shooter-Gameplay der Reihe steht natürlich erneut im Mittelpunkt.


Die Locust machen in *Gears of War 4* dem Schwarm Platz, einer neuen intergalaktischen Bedrohung.


Neo-Held JD Fenix (rechts) ist der Sohn von Marcus Fenix, dem Protagonisten der Originaltrilogie.

zu verhelfen. Und weil das noch nicht genug ist, erhebt sich in Form des todbringenden Schwarms auch noch eine dritte Fraktion aus der Asche der zerstörten Welt – üble Monster, deren Design sich hinter dem der Locust nicht zu verstecken braucht. In Gestalt des neuen Helden-Trios JD Fenix, Kait Dial und Delmont „Del“ Walker – allesamt Mitglieder der Outsider – müssen wir nun in einer lediglich 24 Stunden umfassenden Geschichte dem Ursprung des Schwarms auf den Grund gehen und versuchen, der neuen Bedrohung ein Ende zu bereiten. DIe Geschichte soll dabei nach dem actiongeladenen dritten Teil wieder deutlich persönlicher daherkommen und sich mehr am Erstling der Reihe orientieren.

Heiter bis stürmisch

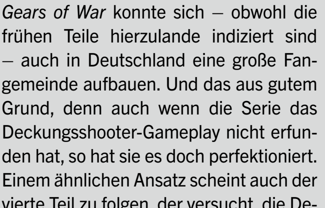
Wir als Spieler kämpfen uns mittels des bewährten, Cover-basierten Shooter-Gameplays der Serie durch die Geschichte. Mithilfe verschiedener durchschlagskräftiger Wummen – darunter natürlich auch der kultige, Kettensägen-bestückte Lancer – suchen wir hinter allerlei Gegenständen Deckung und wägen ab, ob wir unseren Feinden lieber direkt Saures geben oder doch lieber warten, bis diese einen Fehler machen und sich aufs offene Feld wagen. Das hat bisher schon gut funktioniert, soll sich aber durch deutlich interaktivere Schlachtfelder noch dynamischer anfühlen als bisher – auch der Wechsel zwischen Deckungsmöglichkeiten soll wesentlich schneller vonstatten gehen. Befanden sich Gegner direkt in der Nähe unseres Covers, führte das in den Vorgängenr oftmals zu Situationen, in denen wir nicht schnell und effizient genug auf die unmittelbare Bedrohung reagieren konnten – Momente wie diese sollen durch das überarbeitete System der Vergangenheit angehören. Das vielleicht interessanteste neue Feature sind jedoch die virtuellen Stürme, die in vier verschiedenen Intensitätsgraden daherkommen werden. Während wir in Stufe eins und zwei vor allem auf die Tatsache achten müssen, dass der Wind den Weg unserer Kugeln beeinflusst, kämpfen wir in einem Sturm der Stufe drei genauso gegen das Wetter wie gegen die Feinde. In einem Sturm der Stufe vier hingegen sind Gegner unser kleinstes Problem und wir kämpfen ums nackte Überleben.

Heldentrio für zwei

Wie die Vorgänger werden wir das Abenteuer auch im Koop-Modus bestreiten können, durch den Fokus auf ein intimeres Spielgefühl jedoch diesmal lediglich zu zweit. Spieler eins übernimmt dabei stets die Rolle von JD, während sein Kumpan zwischen Kait und Del wird wählen können. Auch einen dedizierten Mehrspielermodus wird es natürlich wieder geben, wenngleich die Entwickler zu diesem bisher noch kaum Infos bekanntgeben wollen. Beliebte Spielmodi wie Horde sollen aber mit an Bord sein und Fans würden, so die Entwickler, definitiv zufrieden sein. Wer weiß, vielleicht erfolgen genauere Infos ja im selben Atemzug wie die Ankündigung des Spiels für den PC? ❏


Wetterkapriolen machen uns im Spiel das Leben schwer – vier verschiedene Sturm-Grade erwarten uns.

LUKAS SCHMID MEINT



„Gewohnt opulente, harte Shooter-Kost – jetzt fehlt nur noch die PC-Ankündigung.“

Gears of War konnte sich – obwohl die frühen Teile hierzulande indiziert sind – auch in Deutschland eine große Fangemeinde aufbauen. Und das aus gutem Grund, denn auch wenn die Serie das Deckungsshooter-Gameplay nicht erfunden hat, so hat sie es doch perfektioniert. Einem ähnlichen Ansatz scheint auch der vierte Teil zu folgen, der versucht, die Deckungs-Gefechte weniger statisch als bisher erscheinen zu lassen, den Nahkampf zu verbessern und durch neue Elemente wie das interessante Sturm-Feature auch völlig neue Herausforderungen zu bieten. Was offen bleibt, ist die Frage, ob auch die Handlung überzeugen wird – und ob das Spiel denn überhaupt für PC erscheint. Ich bin jedoch fest davon überzeugt.

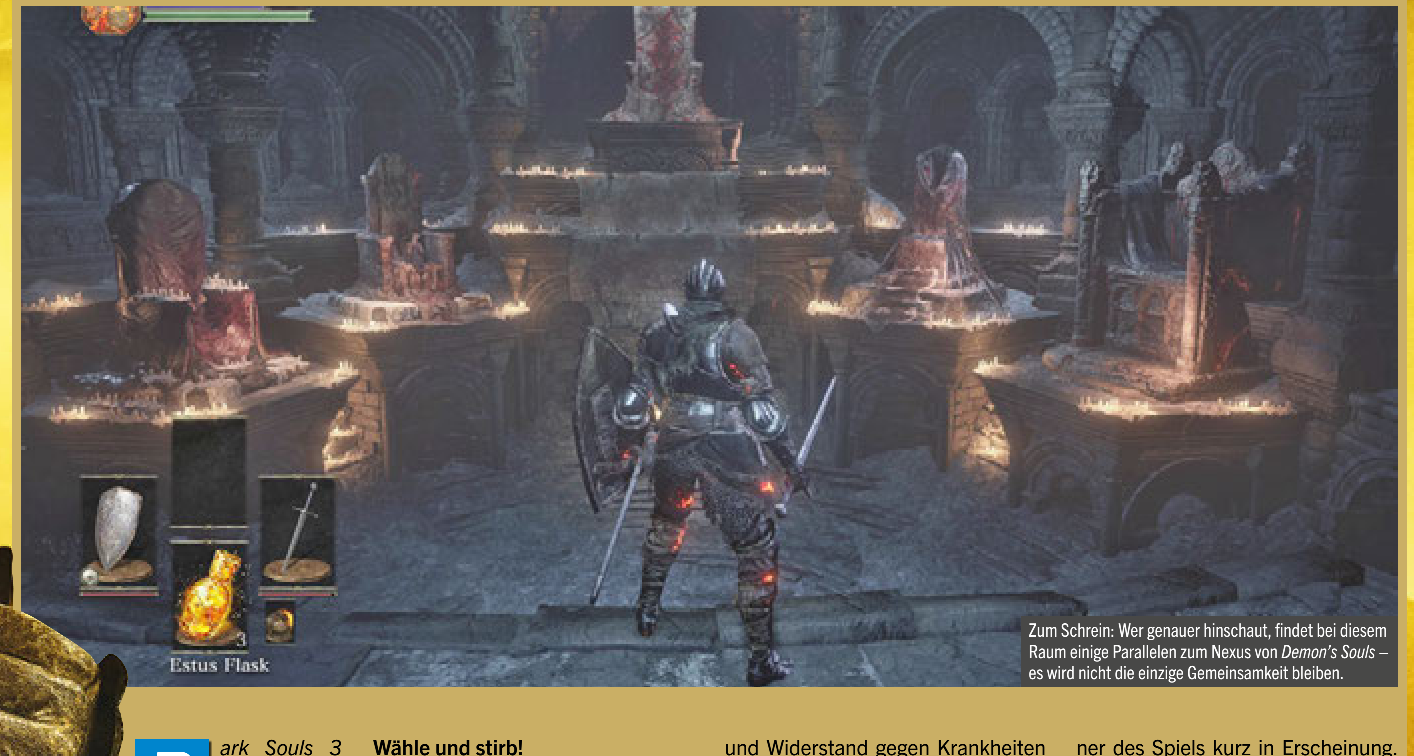


Dark Souls 3

Zu Besuch bei Bandai Namco: Einen ganzen Tag lang durften wir eine fast fertige Version des kommenden RPG-Highlights anspielen.

Von: Marco Cabibbo

Genre: Rollenspiel
Entwickler: From Software
Publisher: Bandai Namco
Termin: 12.04.2016



Zum Schrein: Wer genauer hinschaut, findet bei diesem Raum einige Parallelen zum Nexus von *Demon's Souls* – es wird nicht die einzige Gemeinsamkeit bleiben.

D*ark Souls 3* wird das finale Spiel in der Serie sein – ein kurzes wie aussagekräftiges Statement, mit dem Hidetaka Miyazaki im vergangenen Jahr für Aufsehen sorgte. Ein unerwartetes Statement, mit dem sich der kreative Kopf hinter der gefeierten Rollenspiel-Reihe klar gegen den Trend der jährlich erscheinenden Fortsetzungen stellt. Ob es bei dieser Aussage immer so bleiben wird und Bandai Namco als Publisher nicht frühzeitig ein Veto einlegt, können wir an dieser Stelle kaum mit Sicherheit sagen. Aus den Worten Miyazakis kann aber zweifelsohne abgeleitet werden, dass mit *Dark Souls 3* ein furioses Finale in der Mache ist, welches sämtliche Stärken der Reihe in sich vereinen möchte. Gut zwei Monate vor dem europäischen Release hatten wir die Gelegenheit, uns in einer so gut wie fertigen Version auf die Suche nach genau diesen Stärken zu machen.

Wähle und stirb!

Bevor aber überhaupt ein erster Schritt genommen werden kann, beginnt auch *Dark Souls 3* natürlich mit der Erstellung eines eigenen Charakters. Name, Geschlecht und Erscheinung dürfen von euch frei festgelegt werden, bei der Starterklasse hingegen müsst ihr euch für einen von zehn zur Verfügung stehenden Berufen entscheiden: Knight, Mercenary, Warrior, Herald, Thief, Assassin, Sorcerer, Pyromancer, Cleric und Deprived. Je nach Auswahl startet ihr mit unterschiedlicher Ausrüstung und Charakterwerten ins Abenteuer, seid im Verlauf des Spiels aber nicht zwingend auf die anfängliche Entscheidung beschränkt. Es steht euch also wieder einmal völlig frei, ob ihr als gepanzerter Ritter ins Geschehen startet, frühzeitig eine Kleriker-Laufbahn einschlagt und gegen Ende vielleicht doch noch ein wenig handelsübliche Magie erlernt. Ein Wiedersehen feiert dabei der Profilwert „Glück“, welcher zuletzt in *Demon's Souls* zur Auswahl stand. Ob er dieses Mal nur für eine höhere Drop-Rate bei gefundenen Items und Widerstand gegen Krankheiten sorgt oder erneut auch den Schaden diverser Waffen verbessert, ist bislang noch nicht bekannt. Zuletzt steht noch die Wahl eines kleinen Bonus-Items an, welches aber nur einen bedingten Dauernutzen trägt. Einen außer Konkurrenz stehenden Master Key gibt es in *Dark Souls 3* aller Ansicht nach wohl nicht.

Aufnahmeprüfung

Für welche Kombination ihr euch auch entscheiden mögt, sie hat keinen Einfluss darauf, wie euer Abenteuer in *Dark Souls 3* beginnt. Dass ihr dem Tode mehr nahe als fern seid, gehört ja seit jeher zur Tradition der Serie – im dritten Teil erhebt sich euer Leib allerdings wortwörtlich aus eurem staubigen Grab. Ob dies im Zusammenhang mit einer geläuteten Glocke steht, welche im Intro Erwähnung findet, ist nur eines von vielen Geheimnissen in *Dark Souls 3*, die herausgefunden werden müssen. Wie schon im Einführungsvideo des ersten *Dark Souls* treten an dieser Stelle auch die wichtigsten Bossgegner des Spiels kurz in Erscheinung. Um gegen die nicht minder lebendigen Kohorten überhaupt eine Chance zu haben, muss zunächst mal das vor euch liegende Tutorial-Gebiet durchquert werden. Die ersten Gegner sollten euch dabei nicht vor zu große Herausforderungen stellen, weshalb es sich sehr empfiehlt, ein bisschen mit dem neuen Kampf-Feature zu experimentieren. Jede Waffenart in *Dark Souls 3* kann auf unterschiedliche Weise geführt werden, was euer Repertoire an Einsatzmöglichkeiten fundamental erweitert – darunter so nützliche Boni wie Schildbrecher oder veränderte Schadensparameter. Zu einer Einschätzung, wie stark das PvP von dieser Neuerung beeinflusst wird, wollen wir uns an dieser Stelle nicht hinreißen lassen. Der von Bandai Namco zur Verfügung gestellte Build war einzig und allein zum Antesten der Einzelspielererfahrung gedacht. Mehr Abwechslungsreichtum bei möglichen PvP-Character-Builds als bei *Bloodborne* ist für From Software aber ein wichtiger Schwerpunkt, über den viel diskutiert wurde.


Vor allem im zweiten großen Areal, einem heruntergekommenen Dorf, sind die Einflüsse von *Bloodborne* zu erkennen.



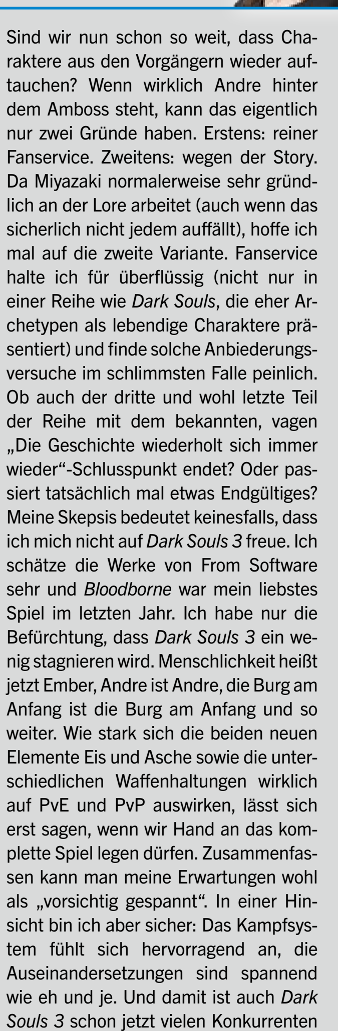
Bärtiger Genosse: Wir würden unseren linken Arm darauf verwetten, dass es sich bei diesem Schmied um den gleichen Andre wie aus *Dark Souls* handelt.

Eisiger Bulle: Schon früh im Spiel sind die Bosse ausdauernd, schnell und schlagen hart zu. Ohne Reflexe samt einer guten Waffe seht ihr hier schnell alt aus.

Vertraute Gesichter

Ist das erste Übungsareal heil überstanden, findet ihr euch anschließend im Firelink Shrine wieder – nicht nur aufgrund des Namens fangen die enormen Gemeinsamkeiten mit den Vorgängertiteln hier erst richtig an. Alleine schon die architektonische Aufmachung erinnert sehr dezent an den Nexus aus *Demon's Souls*. Anstelle diverser Warp-Portale sind hier jedoch mehrere Throne nebeneinander aufgestellt, ein jeder von ihnen für die Bosse aus dem vorhin bereits erwähnten Intro reserviert. Schon von Beginn an ist der Firelink Shrine kein verlassener Ort. Diverse NPCs stehen euch ratsam zur Seite, darunter etwa eine maskierte Dame, die sich als Fire Keeper zu erkennen gibt. Wie schon in *Demon's Souls* oder *Dark Souls* ist das geheimnisvolle Fräulein für das Aufleveln eures Charakters zuständig. Für eine mehr als eindeutige Verbindung zu *Dark Souls* sorgt From Software mit dem Schmied Andre, dessen Erscheinung und Synchronsprecher nahezu vollständig mit Andre of Astora übereinstimmen. Für endgültige Schlussfolgerungen war während unserer Anspiel-Session selbstverständlich keine Zeit, weshalb man an dieser Stelle nur mutmaßen kann, ob es sich bei ihm um einen Nachfahren oder die gleiche Person handelt. Im weiteren Verlauf des Spiels siedeln sich noch weitere Charaktere im Firelink Shrine ein. Viele von ihnen sind optional, andere kommen mit der Zeit automatisch. Um in neue Gebiete vorzustoßen, wird erneut das zentrale Bonfire im Firelink Shrine verwendet – hieraus lässt sich schon mal schließen, dass die Spielwelt nicht komplett an einem Stück begehbar sein wird. Das dürfte Fans von Open-World-Titeln vielleicht ein wenig missfallen, diesem Untergenre gehörten die *Souls*-Spiele aber ohnehin nur teilweise an – zumal From Software durch diesen Designkniff deutlich mehr Spielraum bei der Level-Variation erhält. Unschön ist natürlich die Tatsache, dass ihr so zum Aufleveln immer erst zum Schrein reisen müsst. Lediglich im ersten Teil durfte das von jedem Leuchtfeuer aus erledigt werden, hier ist ab sofort wieder ein kleiner Umweg nötig. Schade, aber wohl nicht zu ändern.

T-Virus im Mittelalter: Neu im Spiel ist, dass auch aus normalen Gegnern zuweilen furchtbare Mutationen hervorbrechen können. Da gewinnt man lieber fix Abstand.



KATHARINA MEINT

„Ich hoffe, dass *Dark Souls 3* nicht stagniert."

Sind wir nun schon so weit, dass Charaktere aus den Vorgängern wieder auftauchen? Wenn wirklich Andre hinter dem Amboss steht, kann das eigentlich nur zwei Gründe haben. Erstens: reiner Fanservice. Zweitens: wegen der Story. Da Miyazaki normalerweise sehr gründlich an der Lore arbeitet (auch wenn das sicherlich nicht jedem auffällt), hoffe ich mal auf die zweite Variante. Fanservice halte ich für überflüssig (nicht nur in einer Reihe wie *Dark Souls*, die eher Archetypen als lebendige Charaktere präsentiert) und finde solche Anbiederungsversuche im schlimmsten Falle peinlich. Ob auch der dritte und wohl letzte Teil der Reihe mit dem bekannten, vagen „Die Geschichte wiederholt sich immer wieder"-Schlusspunkt endet? Oder passiert tatsächlich mal etwas Endgültiges? Meine Skepsis bedeutet keinesfalls, dass ich mich nicht auf *Dark Souls 3* freue. Ich schätze die Werke von From Software sehr und *Bloodborne* war mein liebstes Spiel im letzten Jahr. Ich habe nur die Befürchtung, dass *Dark Souls 3* ein wenig stagnieren wird. Menschlichkeit heißt jetzt Ember, Andre ist Andre, die Burg am Anfang ist die Burg am Anfang und so weiter. Wie stark sich die beiden neuen Elemente Eis und Asche sowie die unterschiedlichen Waffenhaltungen wirklich auf PvE und PvP auswirken, lässt sich erst sagen, wenn wir Hand an das komplette Spiel legen dürfen. Zusammenfassen kann man meine Erwartungen wohl als „vorsichtig gespannt". In einer Hinsicht bin ich aber sicher: Das Kampfsystem fühlt sich hervorragend an, die Auseinandersetzungen sind spannend wie eh und je. Und damit ist auch *Dark Souls 3* schon jetzt vielen Konkurrenten ein ganzes Stück überlegen.

Armer Baumbart: Der wunde Punkt dieses knorrigen Gesellen befindet sich blöderweise genau zwischen seinen Beinen. Und das ist gerade mal die erste Phase.

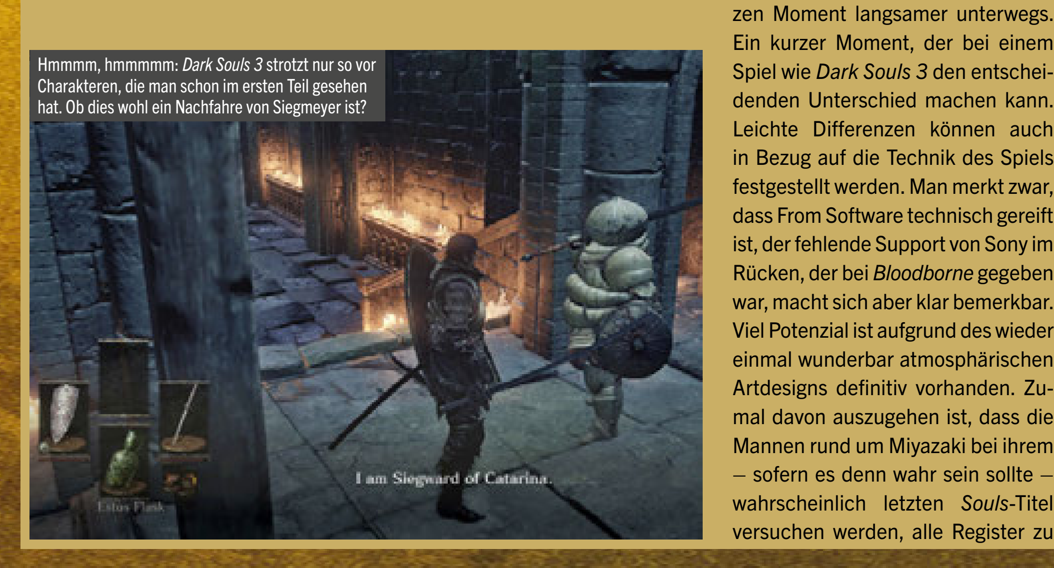
Curse-rotted Greatwood

Von Burgen und Dörfern

Apropos Variation: Mittlerweile gehört es fast schon zum guten Ton, dass ein neues *Souls*-Spiel mit einem Burgareal beginnt, welches den Spieler durch sein Leveldesign und vergleichsweise recht einfache Gegner auf den Rest des Spiels vorbereitet. Das nunmehr fünfte Spiel in der Reihe – *Bloodborne* mit einbezogen – bildet hier keine Ausnahme. Was in *Dark Souls* die Undead Burg war, ist beim dritten Teil die High Wall of Lothric. Da uns das Areal bereits aus der Gamescom-Demo sowie der offiziellen Beta bekannt war, fanden wir uns hier schnell zurecht und waren mit der genauen Position von versteckten oder gefährlichen Gegnern bestens vertraut. Weder wollen wir diese jetzt verraten noch auf die kleinen, seitdem vorgenommenen Änderungen eingehen. Fest steht aber in jedem Fall, dass unachtsamen Abenteurern viel Spielspaß verloren gehen wird. Nicht nur wichtige Gegenstände sind oftmals gut versteckt, auch so manche Abkürzung oder gar Abzweigung erkennt man erst bei genauerem Hinsehen. Das zweite Areal, Undead Settlement, begeht hier ebenfalls keinen Stilbruch und ist mit jeder Menge verborgener Pfade ausgestattet worden. Inwiefern diese weitreichend in neue Gebiete münden, durften wir im Build noch nicht selbstständig überprüfen. Wir hoffen daher, dass From Software nicht das zuweilen lineare Leveldesign von *Dark Souls 2* übernommen hat. Mehr Variantenreichtum ist ebenso wünschenswert – ein weiterer, abyssartiger Untergrund könnte Gefahr laufen, langsam an Reiz zu verlieren.

Das Spiel von Eis und Feuer

Ein jedes *Souls*-Spiel wurde seit jeher mit einer einzigartigen Mechanik versehen, welche den Spielablauf maßgeblich beeinflusste. In *Demon's Souls* war es die Weltentendenz, in *Dark Souls* der Einsatz von Menschlichkeit, in *Bloodborne* die erlangte Einsicht eures Charakters. Für *Dark Souls 3* hat es nun den Anschein, dass glühende Asche das neue Key-Element darstellt. Setzt ihr ein gefundenes Ember ein oder streckt einen Boss nieder, fängt eure Figur an, leicht feurig zu glühen. Das ist weit mehr als nur ein grafischer Effekt, denn so stehen euch auch mehr Lebenspunkte zur Verfügung. Segnet ihr jedoch das Zeitliche, verschwindet dieser Bonus wieder. Ob mit diesem Designprinzip langfristig noch weitere Details verknüpft sind, behielten Publisher und Entwickler bislang noch für sich. Als Gegenstück zur heißen Asche kommt passenderweise nun das Element Eis hinzu. Steckt ihr zu viele Treffer von Attacken mit dieser Eigenschaft ein, erhaltet ihr Extraschaden und seid für einen kurzen Moment langsamer unterwegs. Ein kurzer Moment, der bei einem Spiel wie *Dark Souls 3* den entscheidenden Unterschied machen kann. Leichte Differenzen können auch in Bezug auf die Technik des Spiels festgestellt werden. Man merkt zwar, dass From Software technisch gereift ist, der fehlende Support von Sony im Rücken, der bei *Bloodborne* gegeben war, macht sich aber klar bemerkbar. Viel Potenzial ist aufgrund des wieder einmal wunderbar atmosphärischen Artdesigns definitiv vorhanden. Zumal davon auszugehen ist, dass die Mannen rund um Miyazaki bei ihrem – sofern es denn wahr sein sollte – wahrscheinlich letzten *Souls*-Titel versuchen werden, alle Register zu ziehen. Die Anzeichen deuten darauf hin, dass dieser Fall am 12. April eintreten wird.



Hmmmm, hmmmmm: *Dark Souls 3* strotzt nur so vor Charakteren, die man schon im ersten Teil gesehen hat. Ob dies wohl ein Nachfahre von Siegmeyer ist?

MARCO MEINT



„Am Ende der langen Reise bleibt nur Asche zurück."

Jeder, der schon etwas länger mit Videospielen vertraut ist, hat ein oder gleich mehrere Lieblingstitel im persönlichen Repertoire. Dass sich Spieler mit einer Serie aber eng verbunden fühlen, so etwas erreichen oft nur Klassiker oder Figuren wie Super Mario. Für mich ist *Dark Souls* diese eine Serie. Dabei hätte ich anno 2011 nicht gedacht, dass mich die gesamte *Souls*-Reihe für Aberhunderte von Stunden an den Fernseher fesseln könnte. Zu Beginn war ich sogar ein wenig enttäuscht. Kein klares Spielziel vor Augen, eher biedere Grafik – das sollte der Geheimtipp aus Japan sein? Als es dann plötzlich klick machte, war es um mich geschehen. Das facettenreiche Kampfsystem, die düstere und verwobene Story, das prachtvolle Artdesign, der fordernde Schwierigkeitsgrad sowie die toll designten Bosse, all das war verantwortlich dafür, dass *Dark Souls* für mich schnell zu einem der wichtigsten Spiele der letzten zehn Jahre wurde. Mit *Dark Souls 3* hat es nun den Anschein, als wolle From Software noch einmal alles geben, um die Serie in Würde abzuschließen. Ein vielleicht trauriger, aber auch mutiger Schritt, den ich begrüße. Wohl kaum etwas würde mich mehr bestürzen, als die Reihe mit jedem neuen Sequel dahinsiechen zu sehen, wie es in der Vergangenheit mit vielen Serien passiert ist. Das letzte Wort ist an dieser Stelle natürlich noch nicht gesprochen. Zweifel daran, dass *Dark Souls 3* dem hervorragenden Ruf der Reihe langfristig schaden wird, habe ich nach dem langen wie persönlichen Anspiel-Event aber nicht.

Der Pinguin Toby war zu niedlich für die Helden der Peacekeeper. Deshalb sitzt er nun in seinem schlagkräftigen Mech aufseiten der Abtrünnigen.

Battleborn

Genre: Online-Shooter
Entwickler: Gearbox Software
Publisher: 2K Games
Termin: 03.05.2015

Von: Matti Sandqvist

Bis auf das Finetuning komplett: Wir haben eine fast finale Version des kommenden MOBA-Shooters der *Borderlands*-Macher gespielt.

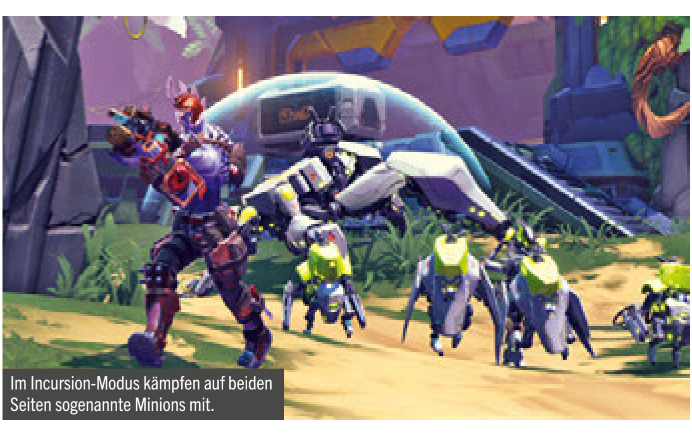
Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft. Davon könnten die *Battleborn*-Entwickler von Gearbox Software wohl ein Liedchen singen. Denn als wir das letzte Mal über die Koop-Hoffnung berichteten, stellte sich zwar mit Blizzards Helden-Shooter *Overwatch* ein überaus ernst zu nehmender Gegner den Texanern in den Weg. Doch seitdem die 3D-Enginge-Spezialisten von Epic obendrein *Paragon* ins Rennen geschickt haben und sich die Entwickler des Free2Play-MOBA-Shooters *Gigantic* mit dem Softwareriesen Microsoft zusammengetan haben, könnte man denken, dass es im Hauptquartier von Gearbox heiß hergeht – oder gar Krisenstimmung herrscht. Doch weit gefehlt: Creative Director Randy Varnell freut sich viel mehr auf die vielen Konkurrenten, sieht aber einige Vorteile im Kampf um den zukünftigen Genrethron bei seinem eigenen Titel. Und wir müssen gestehen, ganz unrecht hat der Gute nicht.

Die Retter der Galaxie

Von den Vorteilen von *Battleborn* konnten wir uns bereits zum dritten Mal bei einem Anspieltermin überzeugen. Auf dem Programm stand eine frische Koop-Mission und einige Partien im frisch angekündigten Incursion-Modus, der übrigens endlich die Verwendung des Begriffs MOBA-Shooter für den Titel erklärt – doch dazu später mehr.

Der Termin begann mit einer kurzen Präsentation, in der wir nebenbei zum ersten Mal eine Zwischensequenz aus der Story zu Gesicht bekamen. Da wir vorerst keine Bilder zu den Filmchen veröffentlichen dürfen, sei nur gesagt: Fans von 80er-Jahre-Zeichentrickserien wie *M.A.S.K.* oder *Captain Future* kommen voll auf ihre Kosten!

Wer sich bislang wenig bis gar nicht mit der Handlung beschäftigt hat: In *Battleborn* kämpfen die tapfersten Helden der Galaxis gegen die finsteren Varelsi, um den letzten noch leuchtenden Stern Solus zu retten. Dabei wurden die Haudegen sogar von einem ihrer Besten verraten: Lothar Rendain, die ehemalige rechte Hand der Imperatorin Lenore, ist aus unerklärlichen Gründen zu den Fieslingen übergelaufen.



Im Incursion-Modus kämpfen auf beiden Seiten sogenannte Minions mit.



El Dragon gehört zu den Helden, die erst jetzt beim Anspieltermin vorgestellt wurden. Er sieht nicht nur so aus wie ein mexikanischer Wrestler, sondern kämpft auch so.

„Das erste Jahr war voller Ideen! "

PC Games: Was macht ihr jetzt noch in der letzten Phase von *Battleborn*? Geht es viel um das Balancing oder wird noch Inhalt hinzugefügt?
Varnell: „Balancing ist natürlich noch ein großes Thema. Ihr habt heute eine Story-Mission getestet. Am Ende des Abschnitts seid ihr gescheitert, was aber beim normalen Schwierigkeitsgrad nicht passieren dürfte. Wir balancieren jetzt noch die Modi, die Schwierigkeitsgrade, die Settings und die Charaktere aus. Dieser Vorgang wird auch noch nach Markteinführung weiterlaufen. Wir bei Gearbox sagen: Balancieren ist kein einzelnes Event, sondern es ist ein fortlaufendes Projekt, das man verfolgen muss. Das gilt besonders für einen kompetitiven Multiplayer-Modus. Pläne für die Zeit nach dem Release haben wir auch schon geschmiedet. Wir wollen einen sechsundzwanzigsten Charakter einführen. Das ist die einzig offizielle Meldung, die wir euch im Moment geben können. Aber wir haben viele Ideen für Charaktere, Modi und Missionen, die nachträglich noch zum Basisspiel hinzugefügt werden können. Es ist ein großes Universum, mit vielen Geschichten, die man erzählen kann. Wenn *Battleborn* gut ankommt, würden wir gerne im Verlauf der Zeit mehr Inhalt hinzufügen. Aber mehr Details werden erst zu einem späteren Zeitpunkt bekannt gegeben. "


Randy Varnell ist Creative Director bei Gearbox

PC Games: Wenn ihr die Zeit zurückdrehen könntet, würdet ihr *Borderlands 3* oder doch *Battleborn* machen? Anders gesagt: Ist es für euch als Entwickler eher interessant, einen kreativen Ansatz wie bei *Battleborn* zu wagen oder lieber noch einmal etwas Altbewährtes zu verbessern?
Varnell: „Für uns ist das eine sehr schwierige Frage. Wir haben bei *Borderlands 2* mitgewirkt und das war eines unserer liebsten Projekte. Wir hatten ein fantastisches Team und das Spiel kam sehr gut an. Ich habe auf meinem PC zu Hause nach Herausgabe auch noch einmal über 200 Stunden Spielzeit erzielt. Diese Frage fühlt sich für mich so an, als müsste ich mich zwischen meinen Kindern entscheiden! Aus einem Entwicklerstandpunkt sind das zwei unterschiedliche Dinge. Für *Borderlands 2* haben wir alle Aspekte aus dem Vorgänger genommen, die uns gefallen haben, und haben sie verbessert. Das Waffensystem war schon gut, aber wir haben es mit mehr Waffen ausgestattet und aufpoliert, sodass es großartig wurde. Die Talentbäume der Charaktere haben wir auch etwas umgestaltet. Die Entscheidungen, welche Fähigkeit man ausbaute, haben mehr Auswirkungen gezeigt. Im zweiten Teil haben wir auch komplett neue Systeme einfließen lassen, wie beispielsweise die Eridium-Aufgaben und den Badass-Rang. Je mehr wir die Welt erweiterten, umso einfallsreicher wurden wir mit der Geschichte und den Aufgaben. Dieses Ausfeilen und Ausbauen ist etwas sehr Schönes und man ist sich mit den bereits vorhandenen Systemen einfach sicher. Andererseits erfindet man bei *Battleborn* ganz neue Dinge. Das ist sehr wertvoll und einzigartig. Wir haben mit *Battleborn* im Herbst 2012 angefangen, gleich nachdem *Borderlands 2* fertig war. Das erste Jahr war voller Ideen. Jedes Mal wenn wir uns zusammengesetzt haben, stellten wir uns die Frage: „Was machen wir jetzt? Wie geht es weiter?“ Das ist wirklich sehr spannend und sehr aufregend. Das ist auch Grund dafür, warum die meisten Entwickler überhaupt Entwickler wurden. Es ist zwar schön, Inhalt, den man bereits kennt, zu verbessern. Aber das Kreieren neuer Dinge macht einfach großen Spaß. Wie ihr also seht, ist diese Frage nicht einfach zu beantworten. Beides hat seine Vorteile, beides hat sehr viel Spaß gemacht.“

Damit die Battleborns eine Chance gegen die Varelsi und Rendain haben, müssen sie sich aber erst einmal zusammenfinden. Und genau das machen wir im Koop-Modus: Durch die knapp eine Stunde andauernden Missionen schalten wir mit bis zu vier Freunden nach und nach die 25 spielbaren Helden von *Battleborn* frei. Dabei soll es im fertigen Spiel drei unterschiedliche Arten von Aufträgen geben: Eskortierungs-, Verteidigungs- und Raid-Missionen. Während wir in den Letzteren uns als Truppe gegen mächtige Bossgegner behaupten, müssen wir in den Eskortierungsaufträgen zum Beispiel einen riesigen Kampfdroiden zu einem bestimmten Punkt begleiten. In den Verteidigungsmissionen geht es wie in einem Horde-Modus darum, gegen Wellen von Feinden zu überleben. Natürlich wird es auch Koop-Levels in *Battleborn* geben, die eine Mischung aus allen drei Typen sind. Genau mit so einer Mixtur hatten wir beim Anspiel-Event zu tun: Um den Kampfroboter Caldarius für unsere Sache anzuheuern, mussten wir seine Fertigungsstätte gegen Wellen der Varelsi verteidigen. Dabei durfte Caldarius selbst nicht zu viel Schaden nehmen, sonst war die Mission sofort vorbei – und genau das ist unserer sonst so mutigen fünfköpfigen Heldentruppe passiert. Doch wir hatten trotzdem sehr viel Spaß mit der Mission. Neben *Borderlands*-typischen schwarzem Humor begeisterten uns die stark unterschiedlichen Helden, die tolle, knallbunte Optik und ebenso das interessante Helix-Erfahrungspunktesystem, durch das wir in jedem Auftrag von Stufe 1 bis 10 aufsteigen. Außerdem will Gearbox noch bis zum Release im Mai am Balancing feilen, wie sie uns im Interview (siehe Kasten oben) verrieten.


Das Sturmgewehr von Whiskey Foxtrot schießt in Salven. Entsprechend sollte man gut zielen können, wenn man sich für ihn entscheidet.

Endlich MOBA!

Nach dem Koop-Spaß ging es dann im Incursion-Modus um die Wurst. Darin kämpfen – wie bei zwei anderen Multiplayer-Varianten – zwei fünfköpfige Teams gegeneinander. Doch bei Incursion sind auf beiden Seiten zudem kleine Droiden-Armeen unterwegs, die sich wie in einem MOBA an sogenannten Lanes entlang Richtung gegnerische Basis bewegen, um am Ende den Hauptroboter zu zerstören. Es ist also an uns, unsere Minions im Kampf zu unterstützen, indem wir entweder die feindlichen Roboter ausschalten, den gegnerischen Spielern das Leben schwer machen oder auch Verteidigungstürme an bestimmten Punkten an den Pfaden errichten. Anhand der wenigen Partien können wir keine finale Aussage über den Incursion-Modus treffen – dafür wären mindestens 100 Partien mehr vonnöten. Doch wer auf Teamplay und den taktischen Tiefgang eines MOBAs steht, dürfte hier mächtig viel Spaß haben! ❏

MATTI MEINT



„Mein persönlicher MOBA-Shooter des Jahres!“

Das Sprichwort „Jedem Tierchen sein Pläsierchen“ passt zu so vielen Dingen im Leben – und neuerdings auch zu den in großer Masse erscheinenden MOBA-Shootern. Da ich ein großer Fan der *Borderlands*-Reihe bin und entsprechend auf den Humor und den Grafikstil der Texaner stehe, hat *Battleborn* es natürlich ziemlich einfach, um mich von seinen Qualitäten zu überzeugen. Doch auch ganz ohne Fanboy-Brille hat der MOBA-Shooter viele schlagkräftige Argumente auf seiner Seite. So bietet keiner der anderen kommenden Helden-Shooter eine ernst zu nehmende Koop-Kampagne samt Zwischensequenzen und auch in Sachen Umfang scheint *Battleborn* mehr auf den Deckel zu haben als seine Konkurrenten. Wenn man bedenkt, dass das Spiel mit 25 freischaltbaren Helden kommt, für die man die entsprechende Anzahl an Koop-Missionen erledigen muss, dürfte man gut und gerne mehr als 20 Stunden alleine mit dieser Aufgabe beschäftigt sein. Dazu hat der Gearbox-Shooter noch drei stark unterschiedliche Mehrspielermodi im Gepäck, die für einen Online-Shooter-Veteranen wie mich auch das Wichtigste an *Battleborn* sind. Ich gehe stark davon aus, dass es vor allem in der Incursion-Variante auf ausgeklügelte Taktiken ankommt und der Modus entsprechend von mir am meisten gespielt werden wird.

No Man's Sky

Die gesamte Fauna wird prozedural generiert. Wer eine Art entdeckt, darf sie sogar benennen.

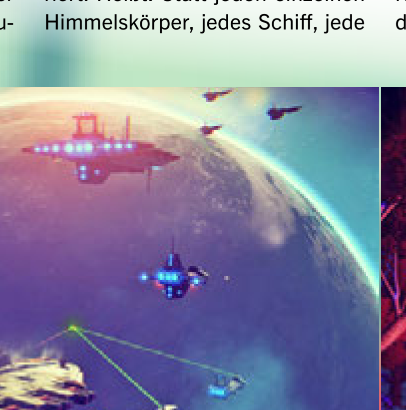
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Hello Games
Publisher: Hello Games
Termin: Juni 2016

Lang genug spekuliert: Zu Gast bei Sony durften wir erstmals eine spielbare PS4-Version zocken – und kamen mit vielen Antworten, aber auch genug Fragen zurück. Von: Sascha Lohmüller

Seit der Ankündigung von *No Man's Sky*, damals bei den Video Game Awards 2013, schwanken sowohl Fans als auch Fachpresse zwischen Vorfreude und Skepsis, zwischen „Das könnte richtig gut werden" und „Das kriegen die niemals so hin". Schließlich zeichneten die britischen Entwickler Hello Games bisher nur für die beiden *Joe Danger*-Titel verantwortlich – und die sind, bei allem Respekt vor der Qualität, eben weitaus überschaubarere, kleinere Spiele. Logisch also, dass wir es uns nicht entgehen ließen, auf Einladung von Sony die PS4-Version in London anzuspielen und die Entwickler mit Fragen zu löchern.

Aller Anfang ist frostig

Unsere Reise beginnt auf dem eisigen Planeten Balari V. Wie alles im Universum von *No Man's Sky* ist auch Balari prozedural generiert. Heißt: Statt jeden einzelnen Himmelskörper, jedes Schiff, jede Raumstation und die Bewohner alldessen von Hand zu modellieren, werden die Inhalte von *No Man's Sky* auf Basis diverser mathematischer Algorithmen erstellt. Der Vorteil dieser Automatik-Handhabung: Die Planetenvielfalt und ihre Flora und Fauna, ja sogar die Technologie der Aliens, ist beinahe endlos. Schätzungen der Entwickler zufolge umfasst das Universum im finalen Spiel rund 18 Quintillionen Planeten – das ist eine 18 mit ebenso vielen Nullen (zumindest im Englischen). Oder wie es die Macher blumig ausdrücken: „Bevor alle Planeten in *No Man's Sky* erforscht sind, hat die reale Sonne die Erde geschluckt." Große Worte, denen auf dem Anspiel-Event aber (logischerweise) noch keine Taten folgten. Denn: Das auf dem Event anspielbare Sonnensystem war natürlich ein eigens zusammengestöpselter, begrenzter Bereich und nicht etwa Teil der kompletten Spielwelt. Ergo konnten wir weder



Im Weltraum trefft ihr nicht nur auf einzelne Händler und Piraten, sondern mitunter auf ganze Flotten wie hier.



Wer auf den Planeten zu viel Unruhe stiftet, ruft die Sentinels auf den Plan – was genau dahintersteckt, wollen die Entwickler noch nicht verraten.

Pflanzen, Mineralien und dergleichen lassen sich abbauen und zum Handwerken benutzen. Allerdings lassen sich erlegte Gegner aktuell noch nicht plündern/häuten oder dergleichen – geplant ist dies aber.

die Online-Features ausprobieren noch andere Sternensysteme und deren Planeten besuchen.

Genug zu entdecken gab es trotzdem: Wie bereits erwähnt, geht es auf unserem Startplaneten Balari V eher eisig zu. Temperaturen um die -200 Grad Celsius zehren am Thermal-Schutz unseres Raumanzugs. Hier kommt – erste Überraschung – eine gehörige Portion Survival-Action ins Spiel. Denn wenn sich die Energie unseres Anzugs gen null neigt, nehmen wir auf Planeten mit extremen Bedingungen kontinuierlich Schaden. Und dabei ist es relativ unerheblich, ob wir uns in enormer Kälte, Hitze oder in toxischen Umgebungen bewegen. Umgehen können wir den unweigerlichen Exitus nur, indem wir den Planeten per Schiff verlassen oder uns irgendwo ins Innere flüchten. Sind gerade keine Raumschiffe oder Basen diverser Alien-Rassen (dazu später mehr) in der Nähe, bieten auch natürliche und künstlich erschaffene Höhlen Schutz. Oder anders ausgedrückt: Wenn kein rettender Unterschlupf zu finden ist, müsst ihr euch selbst einen graben. Zu diesem Zweck lässt sich eure Waffe mit einem entsprechenden Upgrade ausrüsten.

Überhaupt spielt das Crafting eine weitaus größere Rolle als bisher angenommen. Nur wer fleißig Pflanzen, Kristalle und dergleichen hamstert, kommt im Universum von *No Man's Sky* voran. Ihr wollt euren Anzug upgraden, damit ihr länger unter Wasser bleiben oder auf unwirtlichen Planeten überleben könnt? Crafting! Ihr möchtet euer Raumschiff aufrüsten oder ummodellieren? Crafting! Eure Waffe soll mehr Wums oder irgendeine Spezialfunktion haben? Crafting! Selbst Sprit für euren Raumgleiter (alles oberhalb des normalen Antriebs verbraucht Treibstoff) oder das Herbeirufen eures Fluggefährts an einer Landebasis kosten Ressourcen. Dementsprechend verbringt ihr auch einen Gutteil eurer Zeit mit dem Sammeln von Materialien, sei es auf der Planetenoberfläche oder im Weltall, wo ihr *EVE Online*-ähnlich diverse Himmelskörper zerballert und die übrig gebliebenen Mineralien eintütet. Aktuell ist es allerdings noch nicht möglich, auch erlegte Gegner in Ressourcen umzuwandeln, etwa Felle oder Schuppen getöteter Tiere und mechanische Teile von zerstörten Robotern. Auf Nachfrage erklärte uns aber einer der Entwickler, dass ein solches System auf jeden Fall noch implementiert werden soll.

Wer hingegen so gar keine Lust auf den Job als Sammler hat,



An Monolithen wie diesen erlernt ihr neue Begriffe der Alien-Sprachen, was euch in Dialogen nützt. Die unterschiedlichen Wortschätze werden übrigens ebenso generiert wie der Rest der Welt.

Lande-Pods sind doppelt praktisch: Wer hier parkt, findet sein Schiff leichter. Notfalls könnt ihr es für ein paar Materialien gar dorthin rufen. Und auf kalten Planeten könnt ihr euch im Gebäude auch noch aufwärmen.



Das virtuelle Weltall ist laut Entwickler so groß, dass die reale Sonne die Erde schluckt, bevor es komplett erforscht ist. Markige Worte!

Wer keine Lust auf friedliches Erforschen hat, kann auch Handelsschiffe angreifen – ungefährlich ist das aber nicht.

betätigt sich als Jäger: Zwischen bewohnten Planeten und Raumstationen herrscht ein reger Handel, Weltraumfrachter verschiffen Waren quer durch die Galaxis. Wer von einem Planeten mit klarer Sicht gen Himmel schaut, kann die Handelsfrachter und ihre Routen sogar sehen. Und wo Handel betrieben wird, gibt es meist auch Piraten. Entweder werdet ihr also selbst zu einem Freibeuter und raubt Handelsschiffe aus – was mit deutlich mehr Ressourcen belohnt wird, aber auch entsprechend gefährlich ist. Oder ihr pulverisiert Piratenschiffe, die euch über den Weg fliegen, und sammelt so auch ein paar Crafting-Materialien. Und zu guter Letzt dürft ihr in den besagten Weltraumstationen auch noch Handel betreiben – ob es hier gewiefte Warenkreisläufe mit Angebot und Nachfrage wie etwa in den *X*-Spielen gibt, lässt sich allerdings noch nicht sagen.

Forscherdrang

Noch weitaus mehr Zeit als mit dem Horten von Materialien werdet ihr allerdings mit dem Erforschen der unzähligen Sonnensysteme und Planeten verbringen. Denn dazu gibt es gleich mehrere Motivationsfaktoren. Zum einen wäre da natürlich der Forscherdrang selbst. Vielen Spielern wird es genügen, eine fast nicht mehr greifbare Zahl an Himmelskörpern, die wahrscheinlich nie zuvor ein anderer Spieler besucht hat, bis in den letzten Winkel zu erforschen. Schließlich könnt ihr nie wissen, was euch auf dem nächsten Planeten oder im nächsten System erwartet. Giftige Atmosphären? Von Dinosauriern bevölkerte Dschungel-Landschaften? Oder gar ein fremdes Volk in exotisch anmutenden Städten? Nur wer die Augen offen hält, entdeckt all dies. Ein weiterer Anreiz ist dabei, dass ihr jeden entdeckten Planeten, jedes erstmals eingescannte Lebewesen selbst benennen dürft. Dazu müsst ihr euch natürlich mit den Online-Servern verbinden und eure Forschungsergebnisse in den sogenannten Atlas hochladen. Das ist allerdings kein Muss: Wer mag, kann *No Man's Sky* auch gänzlich offline erleben, wird dann aber eben nicht den gerade entdeckten Riesenhamster Frank der Allgemeinheit bekannt machen dürfen.

Ebenfalls nicht zu vernachlässigen: Wer die Welt gründlicher erkundet, stößt natürlich auch auf mehr und vor allem seltenere Ressourcen für das bereits erwähnte Crafting, auf Blaupausen für bessere Ausrüstung oder gar auf Technologie-Artefakte, die ihr direkt verwenden könnt. Bei unserer Anspielsession entdeckten wir beispielsweise auf dem zweiten Planeten – ein tropisches Inselparadies mit vielen kleinen Eilanden und jeder Menge Ozean – eine Unterwasserhöhle, in der sich große Kristallvorkommen befanden. Jackpot! Ein weiterer Vorteil solcher versteckten Materialien: Ihr werdet beim Abbau nicht von den sogenannten Sentinels gestört. Auf fast jedem Planeten trefft ihr nämlich auf Drohnen oder gar Kampfläufer dieser mysteriösen Fraktion. Was es damit auf sich hat, wollten die Entwickler noch nicht verraten, es scheint aber eine größere Handlung im Hintergrund zu geben, von der wir bisher noch nichts wissen. Was aber bereits nach unserem Probeausflug klar ist: Die Sentinels mögen es gar nicht, wenn wir Raubbau an den Planeten betreiben. Wer es mit dem Sammeln übertreibt oder sonst wie für Unruhe sorgt, ruft die mechanische Security auf den Plan. Es gibt sogar wie in *GTA 5* fünf verschiedene Fahndungsstufen, die euch signalisieren, wie unbeliebt ihr bei den örtlichen Sentinels seid. Wer allerdings fröhlich in einer Unterwasserhöhle nach Mineralien buddelt, macht logischerweise auch keine fliegenden Drohnen auf sich aufmerksam.

Dritter, nicht unwichtiger Aspekt der Exploration: In vielen Sonnensystemen trefft ihr auf eine von mehreren Alien-Rassen. Dann stolpert ihr über Handelsstationen und größere Siedlungen, oft aber auch nur kleinere Außenposten, die der Forschung oder dem Bergbau dienen. Und mit allen Rassen

ZU GAST BEI SONY IN LONDON

Gleich zu zwei Events lud uns Sony Ende Februar in die englische Metropole ein – der für euch ungleich interessantere dürfte natürlich *No Man's Sky* sein.

Der Millbank Tower in Westminster bietet dank seiner Lage direkt an der Themse einen wunderbaren Ausblick über London. Vor allem von der Sky Bar im 29. Stock sind die Sterne fast zum Greifen nahe – welch ein passender Ort, um das Weltall-Abenteuer *No Man's Sky* zu präsentieren. Am Vortag allerdings schauten sich die anwesenden Journalisten (und später auch Mitglieder der englischen Playstation-Community) erst noch einmal eine Auswahl kommender PSN-Veröffentlichungen an, darunter *Alienation*, *Kick-Off* oder das Remake von *Day of the Tentacle*. Wer sich tatsächlich für eine Übersicht über die wichtigsten Titel interessiert, kann diese unter dem Titel „Digital Gaming Showcase" auf pcgames.de finden.





Die Planeten sind riesig und oft auch gut bewacht, sodass ihr nicht munter Raubbau betreiben könnt.

könnt ihr anfangs kaum kommunizieren, da ihr die Sprache nicht sprecht. Die lernt ihr nur durch den Kontakt mit den entsprechenden NPCs oder durch das Auffinden und Aktivieren mystischer Monumente. Vernachlässigen solltet ihr diesen Aspekt auch keinesfalls, denn die Interaktion mit den Aliens hat viele Vorteile, etwa wenn sie euch mit Scan-Unterlagen für den Planeten oder mit neuer Ausrüstung versorgen.

Wer sich verliert, verliert nicht

Welches Fazit lässt sich nun also aus unserem 60-Minuten-Ausflug in das *No Man's Sky*-Universum ziehen? Vor allem, dass Hello Games hier ein Spiel erschafft, in dem man sich verlieren kann. Und das meinen wir durchaus auch wörtlich: Eine Minimap gibt es nicht, eine Übersichtskarte ebenso wenig. Zur Orientierung dienen euch nur ein Scan-Modus, der euch die Position eures Schiffes und etwaige Points of Interest anzeigt, und ein paar Ferngläser. Aber auch im übertragenen Sinne ist es leicht, sich in *No Man's Sky* zu verlieren. Wenn man erst einmal anfängt, Planeten zu erkunden, Sonnensysteme abzufliegen und seine komplette Ausrüstung mithilfe des scheinbar sehr umfangreichen Crafting-Systems zu verbessern, dann vergeht die Zeit wie im sprichwörtlichen Flug. Im Moment fällt es uns noch schwer einzuschätzen, inwiefern der dann doch recht gemächliche Mix aus Exploration und Handels-/Crafting-Simulation dauerhaft motivieren kann. Angesichts des riesigen Universums und im Gefühl, bisher maximal an der Oberfläche gekratzt zu haben, sind wir hier jedoch durchaus optimistisch. Zumal wir noch fast gar nichts über die Story, das scheinbar reichlich vorhandene Lore oder das sagenumwobene Zentrum des Universums – das eigentliche Ziel eurer interstellaren Reise – wissen. ❏



Das Dreieck am Himmel ist eine Raumstation, die Striche symbolisieren Schiffshandelsrouten. Wer will, fliegt ohne Ladezeiten zur Station und weiter zum Planeten dahinter – abgefahren!

SASCHA MEINT



„Weckt den Forscher in mir – hoffentlich schläft er nicht wieder ein."

Was *No Man's Sky* anbelangt, war ich selbst bisher immer ein wenig hin- und hergerissen. Direkt nach der Ankündigung habe ich mich sehr darauf gefreut, in den letzten Monaten aber wich meine Freude zunehmend einer gewissen Skepsis. Es wurde nämlich immer ruhiger um das Projekt, während die Entwickler ständig größere Pläne formulierten. Ich hatte aufgrund der Studiogröße einfach die Befürchtung, dass die Briten sich vielleicht etwas verhoben hatten. Nach einer guten Stunde im virtuellen Weltall sind meine Sorgen aber ein ganz gutes Stück geschrumpft. Das Crafting funktioniert, das Erforschen macht Lust auf mehr und die generierten Planeten samt ihrer Flora und Fauna sind herrlich unterschiedlich. Und scheinbar gibt es auch einen gewissen Story- und Lore-Unterbau, den ich von dem Spiel gar nicht erwartet hatte. Ich war zudem beeindruckt, dass das Rumgefliege durch Orbits und Sternensysteme tatsächlich ohne großartige Ladezeiten und Ruckler vonstatten ging – auch wenn das natürlich noch nicht endgültig auf die Technik schließen lässt, wenn erst mal die Server online sind und man durch phantastilliarden Sternensysteme gurkt. Wenn jetzt noch die Langzeitmotivation passt, werde ich wohl bald mit meinem Gleiter auf Entdeckungsflug gehen.



HANDS-ON-PREMIERE

Zum ersten Mal durften wir die Kampagne spielen!

Hatten wir auf den letzten Events zu *Total War: Warhammer* lediglich das Vergnügen, eine einzelne Schlacht zu schlagen, durften wir nun in passender Atmosphäre im Freiluftmuseum Chichester mit der Vampir-Kampagne ganz von vorne loslegen. Leider war die Spieldauer jedoch auf drei Stunden begrenzt, weshalb wir noch keine Schlüsse über das Balancing treffen können.

Total War: Warhammer

Genre: Echtzeitstrategie **Entwickler:** Creative Assembly **Publisher:** Sega/Koch Media **Termin:** 24.05.2016

Letzter Check vor dem Test: Wir haben erstmals die Kampagne angespielt und können auch endlich darüber berichten, was die Besonderheiten der Vampir-Fraktion sind.

Von: Matti Sandqvist und Tanja Adov

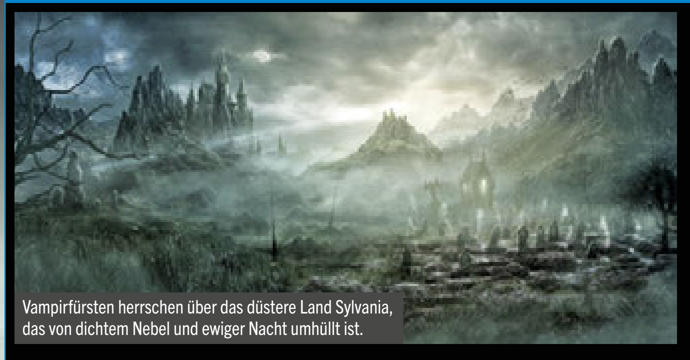
Ein Gedanke dürfte momentan den fleißigen Entwicklern von Creative Assembly täglich durch den Kopf gehen: „Endlich auf der Zielgeraden!" Ob darauf eher ein Juhu! oder Oje! folgt, ist aber eine Frage für sich. Denn zum einen ist nach fast vier Jahren Entwicklungszeit der erste Teil der *Total War*-Reihe ohne historischen Hintergrund beinahe fertig – deshalb könnte man schon mal die Korken knallen lassen. Andererseits bedeutet das längst nicht, dass die Programmierer, Grafiker, Gamedesigner, KI-Spezialisten, Story-Schreiber, Alpha-Tester und alle anderen Beteiligten nun die ruhige Kugel schieben sollten – beileibe nicht! Stattdessen läuft bereits seit Monaten die heißeste Phase der Entwicklung: das sogenannte Polishing und Balancing. Zum einen soll das Spiel möglichst schön sowie ohne Fehler auf den Markt kommen und zudem, wie es sich für ein ausgeklügeltes Strategiespiel mit Langzeitmotivation gehört, das Schere-Stein-Papier-Prinzip bis zur Perfektion in jeder Hinsicht austariert sein. Dass diese Aufgabe keine leichte ist und hierbei unter Zeitdruck vieles schiefgehen kann, damit hat auch Creative Assembly zum Leidwesen vieler Fans mehr als bittere Erfahrungen gemacht. Man denke nur an *Total War: Rome 2*, bei dem erst nach einigen Monaten die gröbsten Schnitzer durch etliche Patches behoben wurden. Immerhin: Dass das Studio seine Lehren aus dem letzten Desaster gezogen hat und dieses Mal gleich zum Erscheinen eine weitestgehend fehlerfreie Version herausbringen möchte, darauf deutet auch die vor Kurzem bekanntgegebene Verschiebung des Release-Termins um fast einen Monat hin.

Mit dem *Warhammer*-Ableger stehen die Briten aber vor einer noch größeren Herausforderung als jemals zuvor, denn kein Teil der Serie hat so viele Neuerungen für die Reihe eingebracht wie nun die Umsetzung des allseits beliebten Fantasy-Tabletops. So dürfen wir etwa zum ersten Mal auch mit Flugeinheiten in die Schlachten ziehen, Magie anwenden oder riesige Monster gegeinander antreten lassen – Dinge, über die man sich bis *Total War: Warhammer* in dem im beschaulichen Hersham gelegenen Entwicklerstudio eher selten Gedanken gemacht hat.
Ob das hehre Vorhaben den Briten auch glückt, davon konnten wir uns auf Einladung von Publisher Koch Media im wunderschönen Freiluftmuseum von Chichester überzeugen. In einem mittelalterlichen Häuschen ohne Fensterscheiben und Heizung – und wohlgemerkt bei eisigen Temperaturen – hatten wir das Vergnügen, zum ersten Mal selbst die Kampagne von *Total War: Warhammer* auszuprobieren. Die einzige Beschränkung vor Ort war die Zeit: Uns standen knapp drei Stunden zur Verfügung, in denen wir uns mit den Vampiren gegen Zwerge, Grünhäute und Menschen behaupten mussten.

Das Land der Nachtgestalten

Bei den Vampiren handelt es sich um die fünfte spielbare Fraktion (beziehungsweise die vierte, wenn man das Spiel nicht vorbestellt), über die sich Creative Assembly bislang in Schweigen gehüllt hat. Mehr Informationen über die Bedeutung der Untoten für das *Warhammer*-Universum bekommt ihr im Kasten auf der nächsten Seite. Im weiteteren Verlauf des Artikels beschränken wir uns ausschließlich auf das Gameplay.

HINTERGRUND-INFO: DIE VAMPIRE IM WARHAMMER-UNIVERSUM


Vampirfürsten herrschen über das düstere Land Sylvania, das von dichtem Nebel und ewiger Nacht umhüllt ist.

Schloss Drakenhof: Wenn sie nicht in den Krieg ziehen, feiern die adeligen Blutsauger in ihren Spukschlössern gerne ausschweifende Feste.

Einst gehörte die Provinz Sylvania zum Imperium, bis der Vampir Vlad die Herrschaft über die Ländereien an sich riss und die loyalen Adeligen niedermetzelte. Vlad war es auch, der den Fluch des Vampirismus in Sylvania verbreitete und ganze Landstriche in ewige Nacht hüllte. Nach dem großen Umsturz etablierte sich eine neue Herrschaftskaste – die Vampirfürsten. Diese finsteren Aristokraten verwalten große Gebiete und Ländereien Sylvanias und terrorisieren Nacht für Nacht ihre sterblichen Untertanen. Denn anders als in benachbarten Königreichen treiben die Vampirfürsten ihre Steuern nicht in Gold oder anderen materiellen Gütern ein, sondern verlangen von ihrer Bevölkerung einen hohen Blutzoll als Tribut.

Im ewigen Kampf gegen das Imperium löschten die Fürsten Sylvanias bereits unzählige Leben in der Alten Welt aus. Trotz der Schwäche gegen das Sonnenlicht und geweihter Waffen sind Vampire unvergleichbare Tötungsmaschinen. Sie sind stärker und schneller als jeder Sterbliche und können selbst schwer gerüstete Krieger spielend leicht in Stücke reißen. Doch die übermenschliche Kampfkunst der Vampirfürsten ist nicht ihre einzige Stärke. Im Kampf beschwören sie die finsteren Winde der Magie und des Todes, die die Schlachtfelder in dichte Nebelschleier hüllen und die Blutsauger vor dem Sonnenlicht schützen. Wilde Bestien wie Fledermäuse, Todeswölfe und hungrige Ghule folgen den Vampiren auf Schritt und Tritt. Seelenlose Geisterkrieger und schlurfende Zombies marschieren im Kern des untoten Heeres, während Fluchritter und gepanzerte Blutdrachen an der Seite ihres Vampirfürsten in die Schlacht reiten. Besonders mächtige Untote versklaven sogar gigantische Monster, die sie ihren Feinden auf den Hals hetzen. Besonders mächtige Herrscher stürzen sich auf den Rücken von gewaltigen Nachtmahren oder Zombiedrachen auf ihre ahnungslosen Opfer herab, die binnen wenigen Sekunden von fauligen Reißzähnen und Klauen zerfetzt werden.


Statt Söldner anzuheuern, erwecken die Vampirfürsten Zombies und Skelette zum Leben.


Die Blutsauger haben keine Fernkampftruppen, dafür aber starke Flug- und Landeinheiten.

Im Spiel setzen die finsteren Blutsauger bei den Schlachten auf Magie sowie starke Land- und Lufteinheiten, verzichten jedoch komplett auf Fernkampftruppen wie etwa Musketiere oder Bogenschützen. Zudem spielt die Moral bei den meisten Vampir-Einheiten keinerlei Rolle – Untote brauchen nun mal keine Angst vor dem Tod zu haben. Daher sind zum Beispiel Zombie-Horden eine sehr effektive Ablenkung – oder treffender: ein kostengünstiger Kugelfang – gegen feindliche Schützen.

Auch auf der Kampagnenkarte ergeben sich drastische Unterschiede zu den anderen Fraktionen. Zum Beispiel können die Vampire aus naheliegenden Gründen auf Nahrung gut und gerne verzichten. Stattdessen müssen die Untoten ihre Gebiete aber „verdunkeln", damit sie keine Verluste bei Bewegungen auf der Karte haben. Dafür erobert man schlicht die Siedlungen von Feinden wie Menschen oder Zwergen. Sobald ein Gebiet „verdunkelt" ist, erleiden die Armeen aller anderen Fraktionen bis auf die Untoten in diesen Provinzen jede Runde ziemlich herbe Verluste.

Eine weitere Besonderheit der Vampire ist, dass sie in und auch außerhalb der Schlachten Tote zu Leben erwecken können. Um diese Fähigkeit auch in den Gefechten parat zu haben, müsst ihr aber eurem Helden einen passenden Skill verpassen, den man jedoch aufgrund seines hohen Levels erst nach vielen Schlachten freischalten kann. Praktisch ist auf jeden Fall, dass man nach jeder Schlacht auf der Kampagnenkarte Wiedergänger wie Zombies und Skelette ähnlich wie Söldner anheuern kann, nur mit dem Unterschied, dass sie passend zur Vampir-Fraktion wieder in die Welt der Lebenden geholt werden. Ebenso zahlt man als Blutsaugerfürst auch nicht Münzen für mögliche Gebäudeverbesserungen oder Truppen, sondern setzt sogenannte „Dunkle Magie" ein. Da eure Einheiten und jede Runde eine bestimmte Menge der Magie als Unterhaltskosten verbrauchen und Städte ähnlich wie Steuern generieren, ist der Unterschied zu den anderen Völkern am Ende eher kosmetischer Natur. Insgesamt dürfte aber jedem *Total War*-Veteranen allein anhand der Sonderfähigkeiten und Truppen der Vampire schnell auffallen, dass die Unterschiede zwischen den Fraktionen deutlich größer sind als noch in den Vorgängern. Daher machen wir uns auch keine Sorgen in puncto Abwechslung, obwohl *Total War: Warhammer* die bislang wenigsten spielbaren Völker der Seriengeschichte bieten wird.

MATTI MEINT



„Auch für *Warhammer*-Neulinge wie mich bestens geeignet!"

Mit keiner anderen Strategiespielserie habe ich mehr Zeit verbracht als mit der *Total War*-Reihe. Doch trotzdem hielt sich meine Euphorie in Grenzen, als der *Warhammer*-Ableger angekündigt wurde. Der Grund liegt auf der Hand: Als kleiner Geschichtsnerd gefallen mir die historischen Szenarien mehr als das neue Fantasy-Setting. Doch nach dem Anspiel-Termin zähle ich schon die Tage bis zum Release! Auch wenn der Ableger nur fünf Fraktionen hat, wird hier meines Erachtens deutlich mehr Abwechslung als in den Vorgängern geboten. Die Unterschiede zwischen den Vampiren, Grünhäuten und Zwergen sind sogar derart gravierend, dass ich für mehrere Monate sehr gut beschäftigt sein werde. Jetzt muss das Spiel nur bugfrei erscheinen – hoffentlich reicht der zusätzliche Monat dafür aus.

INTERVIEW MIT IAN ROXBURG UND ANDY HALL

„Das Arbeiten mit der *Warhammer*-Lizenz war spaßig!"


Ian Roxburg (links im Bild) ist Game Director von *Total War: Warhammer*. Andy Hall ist Lead Writer des Projekts.

PC Games: Ihr arbeitet nun schon seit fast vier Jahren an *Warhammer* und seid nun auf der Zielgeraden. Was sind im Moment die wichtigsten Dinge, an denen ihr noch arbeitet? Was steht bei euch noch auf der To-do-Liste?
Roxburgh: Also viel Feinschliff wird zurzeit noch gemacht. Auch das Ausbalancieren ist dieses Mal eine größere Herausforderung als bei den früheren Spielen. Das liegt vor allem an den riesigen Monstern und der Magie. Bis jetzt haben wir das ganz gut im Griff, aber wir wollen es natürlich perfekt machen. Die Lichteffekte stimmen ebenfalls noch nicht ganz. Hier und da gibt es noch Kleinigkeiten in der Benutzeroberfläche, die geändert werden müssen. Auch die sogenannten „Winds of Magic" im Kampfmodus werden noch mal überarbeitet. An solchen Dingen arbeiten wir eben noch im Moment. Aber die wichtigste Aufgabe, die wir noch haben, ist das Ausbalancieren des Spieles. Natürlich wollen wir das Spiel zudem stabil und kompatibel machen, damit es auf möglichst vielen Rechnern einwandfrei funktioniert. Es soll ein wirklich guter und solider Titel werden. Das ist die Hauptsache.

PC Games: Ist das Balancieren der Magie vielleicht die größte Herausforderung in der Entwicklung von *Total War: Warhammer*? Es ist ja das erste Mal, dass Magie in der Reihe vorkommt.
Roxburgh: Das stimmt, aber es ist nicht das einzig Neue! Es gibt noch viele andere Dinge, die zum ersten Mal bei *Total War* dabei sind: zum Beispiel die fliegenden Kreaturen und wie sie funktionieren. Aber auch die riesengroßen Monster und Helden, die gegeneinander kämpfen. Vor allem wie sie sich gegenseitig bekämpfen, muss ausbalanciert werden. Also ja, Magie ist eine neue Herausforderung, aber wir hatten noch mit vielen anderen Dingen zu kämpfen. Wir wussten von vornherein, dass das Projekt neue Dimensionen mit sich bringen würde. Deshalb haben wir sehr früh unsere Systeme für das Balancieren neu definiert und immer versucht, einen Schritt voraus zu sein. Damit wollten wir vermeiden, dass wir kurz vor Schluss noch mit einer sehr schweren Aufgabe konfrontiert werden. Wir haben darauf geachtet, möglichst am Anfang mit diesem Prozess zu beginnen, damit wir stets die Kontrolle darüber behalten.

PC Games: Eine Frage zu den Belagerungsschlachten. Sie sind zum ersten Mal in der langjährigen Geschichte der *Total War*-Reihe vereinfacht worden. Lag die Entscheidung vielleicht an den bisherigen Problemen mit der KI?
Roxburgh: Die Belagerungsschlachten zu vereinfachen war vorwiegend eine Gameplay-Entscheidung – dabei ging es nicht nur um die KI. Man fiel in früheren Spielen in diese gigantischen Städte ein und die eigenen Soldaten waren überall verstreut. Aber darum geht es bei Belagerungen eigentlich nicht. Wir wollten den Bereich verkleinern, damit das Gameplay kompakter wird und der Spieler mehr ins Geschehen einbezogen wird. Man sieht die Leiter, die man benutzt, um auf die Befestigungen zu steigen, oder die kämpfenden Soldaten auf den Mauern. Solche Details – etwa wie die Soldaten das Tor einnehmen – sind nun viel überschaubarer. Dies ist nur durch die kleinere Kampffläche möglich. Das Gameplay ist bei Belagerungen so ausgelegt, dass die Aktionen und Reaktionen des Spielers eine sofortige Auswirkung haben. Man führt Handlungen aus, zum Beispiel dass man Soldaten zum nächsten Eroberungspunkt schickt oder zurückfallen lässt. Man schickt dann die Soldaten zu einem Capture Point nahe dem Tor, damit man nach dessen Übernahme durch das Tor in die Stadt einfallen kann. Anders als bei früheren Spielen rast man nicht einfach durch die Straßen. Das Gameplay spielt sich in den vielen Bereichen zwischen Mauer und Stadt ab. Der Spieler erlebt mehr Einzelheiten. Damit soll es sich wie eine richtige Belagerung anfühlen.

PC Games: Was waren die größten Lektionen, die ihr von den Vorgängern gelernt habt?
Hall: Man lernt bei jedem Spiel dazu. Man will schließlich immer besser werden und sich weiterentwickeln. Wir haben alle schon an unterschiedlichen Projekten mitgearbeitet, aber worauf wir bei *Warhammer* am meisten geachtet haben, war, ein gutes und zugleich solides Grundspiel zu haben. Wir haben damit angefangen, ein gutes Basisspiel zu erstellen, und erst danach haben wir uns mit dem Feinschliff beschäftigt. Der Grund: Hinterher kann man die Basis des Spiels nicht mehr ohne Weiteres ändern. Erfolgsrezept für ein solides Spiel ist, zuerst das Grundspiel zu erstellen und hinterher die Kleinigkeiten einzufügen.

PC Games: Wenn ihr die Zeit um vier Jahre zurückdrehen könntet, möchtet ihr wieder ein *Total War: Warhammer* machen oder doch lieber einen historischen Titel?
Hall: Persönlich würde ich jederzeit *Warhammer* wählen. Es hat von Anfang an so viel Spaß gemacht und wir haben so viele Möglichkeiten zur Verfügung gestellt bekommen. Auch das Arbeiten mit der *Warhammer*-Lizenz war sehr spaßig. Allein dieses Universum kennenzulernen war einfach umwerfend. Also ja, das würde ich jederzeit wieder so machen. Es werden ja auch noch mindestens zwei weitere *Total War*-Teile im *Warhammer*-Universum folgen.

Herausfordernd wie eh und je
Beim Hands-on-Event durften wir knapp drei Stunden lang in die Kampagne reinspielen. Unser Vampir-Anführer Manfred von Carstein steckt dabei zu Anfang in einer fast aussichtslosen Lage. Seine Provinz wird im Süden von einem Zwergenvolk bedroht, im Osten stehen die Grünhäute mit ihren mächtigen Truppen auf der Lauer und obendrein muss unser Untotenfürst sich mit einem feindlichen Vampir-Klan auseinandersetzen. Wir entschieden uns beim Spielen dafür, dass wir uns zuerst um gute Beziehungen mit den Grünhäuten und Zwergen bemühten und anschließend um die Rekrutierung einer möglichst starken Streitmacht kümmerten. Dafür schalteten wir die fliegenden Ungeheuer namens Fellbats im Technologiebaum frei, weckten viele Zombies als Kanonenfutter zum Leben und heuerten zudem Skelettkrieger als Grundgerüst unserer Armee sowie einige Warge als eine Art schnelle Kavallerie an. Als wir dann nach einigen Runden die Festung des feindlichen Vampirfürsten belagerten, erlebten wir eine kleine Überraschung: Statt einer kompletten Stadt samt Mauern wie in den Vorgängern mussten wir uns nur um einen kleinen Abschnitt der Burg kümmern – dazu mehr im Interview oben. Ansonsten war das Spielgefühl auf der Kampagnenkarte – bis auf das sehr atmosphärische *Warhammer*-Setting – relativ ähnlich wie *Total War: Rome 2*. Das hat uns echt gut gefallen, jetzt wünschen wir uns nur noch einen reibungslosen Start ohne Bugs zum Release. ❑


Manfred von Carstein ist wegen seiner magischen Fähigkeiten ein gefürchteter Gegner auf dem Schlachtfeld.

TANJA MEINT



„Mit Vampirfürsten werde ich die Alte Welt im Nu erobern!"

Dass die Entwickler uns mit Vampirfürsten so lange auf die Folter gespannt haben, war gemein! Ich habe mich bereits seit der ersten Ankündigung von *Total War: Warhammer* riesig auf die Blutsauger gefreut. Schließlich führe ich seit über zehn Jahren meine eigene Vampirfürsten-Armee in *Warhammer*-Tabletop in die Schlacht. Beim Testspiel zeigte sich jedoch, warum das Entwickler-Team sich für diese Fraktion extraviel Zeit nahm. Die Mischung aus Krieger- und Magier-Fähigkeiten zu balancen war für die Designer bestimmt eine große Herausforderung, die sie trotz meiner anfänglichen Skepsis jedoch ganz gut gemeistert haben. Schade nur, dass die Spielzeit so kurz war, ich hätte gerne einen genaueren Blick auf die Lehren der Magie geworfen.



WAS SIND DIE BESTEN APPS
OHNE DAS BESTE NETZ!



ENTDECKE DAS BESTE NETZ VON 1&1.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

THE SURGE

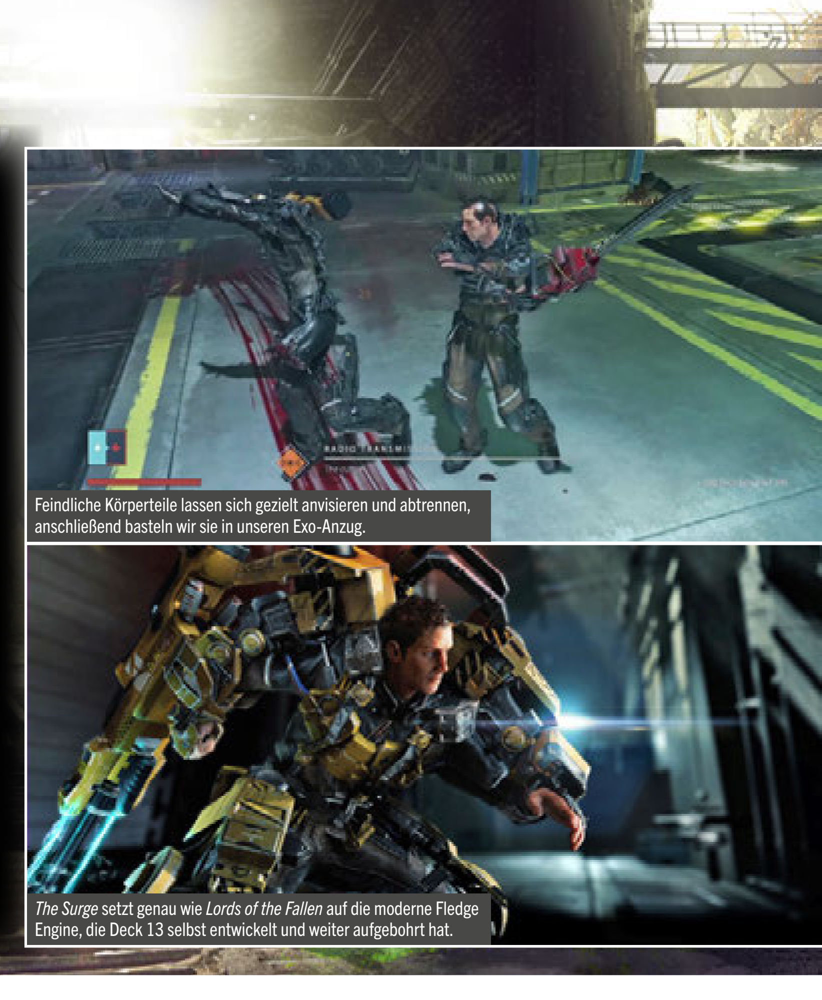
Dark Souls trifft Dead Space

Nach *Lords of the Fallen* arbeitet Deck 13 mit *The Surge* an einem brandneuen Action-RPG, das sich abermals durch einen kompromisslosen Schwierigkeitsgrad auszeichnen soll. Anstelle einer Fantasy-Welt erkunden wir diesmal die Labore und Fabrikgelände eines dystopischen Sci-Fi-Universums: *The Surge* ist in einer finsteren Zukunft angesiedelt, in der Menschen aufgrund fortgeschrittener Automatisierung der Arbeitswelt weitgehend überflüssig geworden sind. Der Protagonist ist ein einfacher Arbeiter, der mit einem Exoskelett-Anzug ausgestattet in einer Fabrik schuftet, bis eine Katastrophe hereinbricht und sich seine Kollegen in blutrünstige Monster verwandeln.

Kämpfe bilden wie in *Lords of the Fallen* das Herzstück des Spiels und sind ähnlich fordernd. Tode führen in *The Surge* etwa zum Verlust von Erfahrungspunkten, sollten wir auf dem Weg zu unserer Leiche noch mal das Zeitliche segnen. Außerdem respawnen Gegner im Fall unseres Ablebens wieder. Auch das bewährte Bonussystem für gesammelte Erfahrungspunkte, die wir nicht im Speicherpunkt sicher deponieren, kehrt zurück.

Soweit alles bekannt. Die Entwickler haben das wuchtige Kampfsystem aber um einige Nuancen erweitert und ließen sich dabei offenkundig von *Dead Space* inspirieren. Wie in der Horror-Reihe ist es auch in *The Surge* möglich, einzelne Körperteile der Gegner in Echtzeit anzuvisieren und schlussendlich mit einem Finishing Move abzutrennen. Das hat gleich zwei Vorteile: Zum einen ist es effektiver, eine Schwachstelle anzugreifen, denn damit richten wir mehr Schaden an. Zum anderen können wir abgetrennte Körperteile an unseren Exo-Anzug montieren und werden dadurch stärker. Die Spielwelt soll durch viele Abzweigungen und Geheimnisse zum Erkunden einladen. *The Surge* soll erst im nächsten Jahr erscheinen. ❑

Info: www.thesurge-game.com



Feindliche Körperteile lassen sich gezielt anvisieren und abtrennen, anschließend basteln wir sie in unseren Exo-Anzug.

The Surge setzt genau wie *Lords of the Fallen* auf die moderne Fledge Engine, die Deck 13 selbst entwickelt und weiter aufgebohrt hat.

VAMPYR

Erste Eindrücke aus Dontnods Blutsauger-Epos

Der Preis für Unsterblichkeit ist hoch! Das ist eine der wichtigsten Erfahrungen, die wir in *Vampyr* machen. Im neuen Action-Rollenspiel der *Life is Strange*-Entwickler Dontnod wird der einstige Militärarzt, Jonathan Reid, zum gefürchteten Vampir. Und damit geht das Verlangen nach Menschenblut einher. Hier bringt uns das Spiel in eine Zwickmühle, werden wir in *Vampyr* doch vor die Entscheidung gestellt, wen wir opfern und wen wir am Leben lassen. Stillen wir unseren Hunger nach Blut und werden dadurch mächtiger oder riskieren wir es, später womöglich geschwächt kämpfen zu müssen? Die Folgen unserer Taten lassen sich nicht einfach durch das Laden eines älteren Spielstands ungeschehen machen – alle mit unserem Handeln verbundenen Konsequenzen sind unwiderruflich, wie wir bei einer Präsentation in Paris festgestellt haben.

Damit es uns überhaupt kümmert, wem wir in *Vampyr* das Lebenslicht auslöschen, sollen alle NPCs eine individuelle Persönlichkeit bekommen. Die Bürger des Schauplatzes London haben eigene Probleme und Sorgen, stehen möglicherweise in Beziehung zu anderen Charakteren in der Spielwelt. Informationen holen wir über interaktive Dialoge mit mehreren Gesprächsoptionen ein. Das Wissen nutzen wir, um den Verstand der Menschen zu manipulieren. Auf diese Weise können wir einen Bürger für Dritte unerkannt in Geiselhaft nehmen und das Opfer anschließend in eine dunkle Ecke führen, wo wir unseren Blutdurst an ihm stillen. Doch auch wenn wir unser Opfer im Schatten erledigt haben, werden die Bewohner Londons unsere Tat irgendwann bemerken und die Konsequenzen kommen zum Vorschein. Wie schwer diese letztendlich wiegen, lässt sich noch nicht abschätzen. *Vampyr* wäre aber kein Action-RPG ohne zünftige Kämpfe: Reid kann neben Nah- und Fernkampfwaffen auf verschiedene Vampirkräfte wie etwa Kurzteleportation zurückgreifen, auch ein Crafting-System ist geplant. *Vampyr* soll erst in 2017 erscheinen. ❑

Info: www.vampyr-game.com



In *Vampyr* machen wir ein finsteres London im 20. Jahrhundert unsicher.



WAS SIND DIE BESTEN APPS
OHNE DAS BESTE NETZ!



ENTDECKE DAS BESTE NETZ VON 1&1.

FALLOUT 4 SEASON PASS

Bethesda erhöht die Erwartungen – und den Preis

Es sind große Zukunftspläne, die Bethesda für *Fallout 4* enthüllt hat: Das Endzeit-RPG soll mit weitaus umfangreicheren Add-ons erweitert werden als bisher angenommen. Der erste DLC *Automatron* ist bereits erhältlich und fügt dem Spiel eine neue Questreihe rund um den Mechanist und seine Roboterarmee hinzu. Dabei dürfen wir erstmals unseren eigenen Blech-Begleiter basteln (unseren Test zu *Automatron* gibt's auf www.pcgames.de). Im April folgt dann der DLC *Wasteland Workshop*, mit dem wir Kreaturen zähmen und sie in Schaukämpfen verheizen können, außerdem kommen neue Items für den Basisbau hinzu. Mit *Far Harbor* soll im Mai 2016 dann ein besonders umfangreiches Add-on erscheinen, das den Spieler auf eine neue weitläufige Insel vor der Küste von Maine bringt. Hier werden wir in einen Konflikt zwischen Synths, Kindern des Atoms und den Inselbewohnern verwickelt. Bethesda verspricht Quests voller Entscheidungen, neue Siedlungen, Gegnertypen und Dungeons sowie frische hochstufige Waffen und Rüstungen.

Alle DLCs gibt's einzeln zu kaufen oder man leistet sich alternativ einfach den Season Pass – der umfasst sämtliche Add-ons, darunter auch solche, die noch gar nicht angekündigt sind. Der Preis für den Season Pass wurde zum 1. März von 30 Euro auf 50 Euro angehoben – Bethesda begründet den Schritt damit, deutlich aufwendigere Inhalte anzubieten als ursprünglich geplant. Zusätzlich folgt in Kürze ein kostenloser, extra harter Survival-Modus sowie das Modding-Tool *Creation Kit*. ❏

Info: www.fallout4.com




In *Automatron* basteln wir uns einen Roboter-Begleiter und bestücken ihn mit mächtigen Waffenmods.

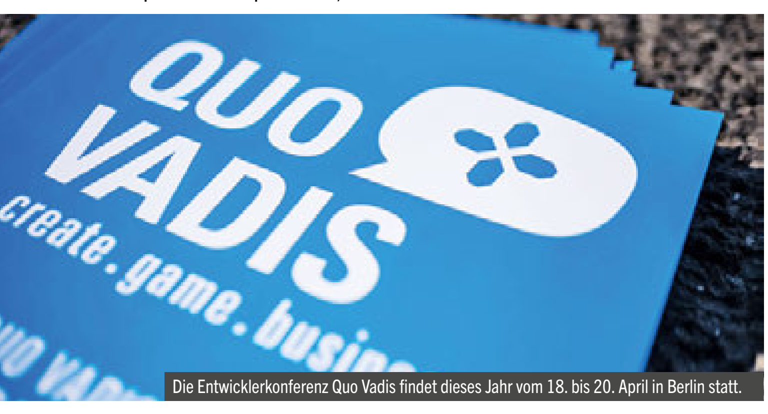

Die neue Insel in *Far Harbor* soll die größte Landmasse bieten, die Bethesda je in einen DLC gepackt hat.

ENTWICKLERKONFERENZ QUO VADIS 2016

Hier trifft sich die Elite!

Vom 18. bis 20. April findet in diesem Jahr zum zehnten Mal in Berlin die Entwicklerkonferenz Quo Vadis statt. Wie gewohnt als ein wichtiger Baustein der International Games Week, zu der jährlich mehr als 10.000 Branchen-Insider pilgern. Auch für die diesjährige Quo Vadis konnte Veranstalter Aruba Events wieder interessante Gastsprecher verpflichten, darunter Alex Hutchinson von Ubisoft Montreal, Matt Firor von Zenimax Online Studios Berlin oder Paul Dalg von der USK. Behandelt werden bei der über 110 Vorträge umfassenden Veranstaltung mit mehr als 150 Sprechern Themen wie Gamedesign, Marketing, PR, Rechtliches, Programmierung und vieles mehr. ❏

Info: www.qvconf.com



Die Entwicklerkonferenz Quo Vadis findet dieses Jahr vom 18. bis 20. April in Berlin statt.

SYSTEM SHOCK 3 / UNDERWORLD ASCENDANT

Warren Spector: Comeback!

Die Entwicklerlegende Warren Spector (*Disney Micky Epic*) meldet sich – mal wieder – zurück. Diesmal mit Nachrichten, die vor allem jene begeistern dürften, die seine Werke aus den 90ern kennen: Spector hat den Posten des Studio Directors bei Otherside Entertainment übernommen – ein Team, das sich aus ehemaligen Looking-Glass-Entwicklern zusammensetzt. Dort wird er an *System Shock 3* sowie an *Underworld Ascendant* arbeiten. Letzteres versteht sich als geistiger Nachfolger zu dem wegweisendem Rollenspiel *Ultima Underworld* (1992), an dem Spector als Producer mitwirkte. Auch am ersten *System Shock* (1994) war Spector in gleicher Position beteiligt. Bei Otherside hat er nun also die Chance, an zwei seiner größten Hits anzuknüpfen. ❏

Info: http://othersideentertainment.com





TYRANNY

Rollenspiel-Überraschung von Obsidian

Nach dem riesigen Erfolg von *Pillars of Eternity* war es nur eine Frage der Zeit, bis Obsidian sein nächstes 2D-Rollenspiel enthüllt. Auf der Entwicklerkonferenz GDC 2016 war es dann so weit: Die Schöpfer von *Fallout: New Vegas*, *KotOR 2* und *Neverwinter Nights 2* kündigten ihr neues Werk names *Tyranny* an. Das basiert auf keinem bekannten Universum oder Regelwerk, sondern spielt in einer neuen Fantasy-Welt, die von einem Konflikt zwischen Gut und Böse geprägt ist. Das allein wäre natürlich noch nichts Besonders, doch Obsidian hat sich ein interessantes Konzept überlegt: In *Tyranny* hat das Böse schon gewonnen! Der finstere Overlord Kyros hält die Welt mit seinen Armeen fest im Griff, das Volk lebt in Angst und Unterdrückung. Der Clou: Wir spielen keinen der gescholtenen Bürger, sondern schlüpfen in die Rolle eines Offiziers, ein sogenannter Fatebinder. Unser Job: Kyros' Willen sowohl als Richter wie auch als Henker bei den Leuten durchzusetzen. Dazu müssen wir tiefschürfende Entscheidungen treffen: Inspirieren wir das Volk mit unserem Gerechtigkeitssinn und sorgen so dafür, dass es sich loyal und produktiv verhält – oder setzen wir unsere Regeln mit grausamer Härte durch? Obsidian verspricht jede Menge große und kleine Entscheidungen, die drastische Auswirkungen auf die Welt, die Fraktionen und die Geschichte haben sollen. Da *Tyranny* auf der gleichen Engine wie *Pillars of Eternity* und *Torment: Tides of Numenera* basiert, wird aus der isometrischen Perspektive gespielt, die Umgebungen sind detailliert vorgerendert. Genauere Infos zu den Kämpfen hatte Obisidian bei Redaktionsschluss zwar noch nicht, erste Screenshots zeigen aber bereits eine mehrköpfige Party im Einsatz. *Tyranny* soll noch in diesem Jahr erscheinen. Als Publisher konnte erneut Paradox gewonnen werden, der bereits *Pillars of Eternity* erfolgreich in den Handel gebracht hat. ❑

Info: www.tyrannygame.com



Gerecht oder grausam? Als Richter und Henker in einer Person hat unser Verhalten drastische Konsequenzen.

Erste Screenshots zeigen schicke 2D-Grafik und taktische Kämpfe, die an *Pillars of Eternity* erinnern.

DEPONIA

Poki on Tour

Mit seinen eigenwilligen Songs hat Jan „Poki" Müller-Michaelis schon so manchem Daedalic-Adventure seinen unverwechselbaren Stempel aufgedrückt. Nun geht der erfolgreiche Game Designer und *Deponia*-Schöpfer mit seiner Band auf Tour: In Hamburg (16. April), Berlin (21. April), Köln (28. April) und Düsseldorf (29. April) spielt das Musiker-Trio nicht nur Pokis Lieder aus der *Deponia*-Reihe oder „Nadel & Faden" aus *Harveys Neue Augen*, sondern auch neue, noch unbekannte Songs aus Pokis privatem Repertoire. Eine Eintrittskarte kostet 14,45 Euro. ❑

Info: www.eventbrite.de



Die Bandmitglieder: Gunnar Bergmann, Anne Baumann und Jan Müller-Michaelis (rechts)

Gesucht: Praktikanten (m/w)

Wir suchen ab sofort wieder Praktikanten für das PC-Games-Print-Heft und unsere Webseite pcgames.de. Als Praktikant arbeitet ihr journalistisch in der größten Gaming-Redaktion Deutschlands. Ihr gestaltet Heft und Webauftritt mit, schreibt Artikel und erstellt Videos. Ihr solltet auf jeden Fall mindestens 18 Jahre alt sein, über sehr gute Rechtschreib- und Grammatik-Kenntnisse verfügen und passionierter Gamer sein (PC und/ oder Konsole). Weiterhin solltet ihr flexibel und belastbar sein sowie über gute Englischkenntnisse verfügen. Ein solches Praktikum findet in der PC-Games-Redaktion in Fürth statt und wird natürlich auch vergütet. Falls ihr Lust habt, die PC Games mitzugestalten, dann schickt uns eure aussagekräftige Bewerbung inklusive Lebenslauf, letztem Schulzeugnis und Probeartikeln an:

Computec Media GmbH
Marc Carsten Hatke
Dr-Mack-Str. 83
90762 Fürth

Oder per E-Mail an:
marc-carsten.hatke@computec.de

Wir freuen uns auf euch!

GAMES TV 24

Die Video-App für Gamer

Die kostenlose App hat für alle Spielebegeisterten viel zu bieten: redaktionell erstellte, tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. Zu ganz besonders wichtigen Spielen findet ihr in der App sogar eigene Themenkanäle, die euch mit allen nötigen Infos zu einem bestimmten Thema versorgen. Die Video-Datenbank von Games TV 24 wächst kontinuierlich – mittlerweile sind darin bereits Tausende Clips zu allen gängigen Gaming-Systemen enthalten. Games TV 24 gibt es als Gratis-Download für iOS-, Android- und Windows-Geräte (Smartphones und Tablets) in den jeweiligen App-Stores! Jetzt herunterladen! ❑

Info: www.gamestv24.de





WAS SIND DIE BESTEN APPS
OHNE DAS BESTE NETZ!



ENTDECKE DAS BESTE NETZ VON 1&1.

SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Neuankündigung ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

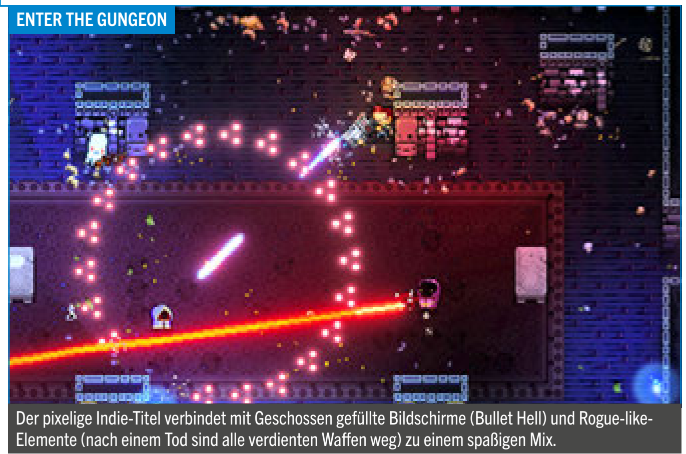
	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
▶	Abzû	Adventure	505 Games	2016	08/15
	Ark: Survival Evolved	Survial-Action	Studio Wildcard	Juni 2016	-
	Armored Warfare	Mehrspieler-Action	Obsidian Entertainment	2016	04/15
Seite 20	Ashen	Action-Rollenspiel	Microsoft	2016	04/16
	Batman	Adventure	Telltale Games	2016	-
	Battle Tech	Rundentaktik	Harebrained Schemes	1. Quartal 2017	-
Seite 28	Battleborn	Mehrspieler-Shooter	2K Games	3. Mai 2016	07/15, 04/16
	Battlecry	Mehrspieler-Action	Bethesda	Nicht bekannt	-
	Battlefleet Gothic: Armada	Echtzeitstrategie	Focus Home Interactive	März 2016	03/15
NEU	Battlezone 98 Redux	Echtzeitstrategie	Rebellion	2. Quartal 2016	-
	Below	Action-Adventure	Capybara Games	2016	08/14
	Blitzkrieg 3	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	2. Quartal 2016	-
▶	Call of Cthulhu	Rollenspiel	Focus Home Interactive	2017	-
	Clustertruck	Jump & Run	Tiny Build	4. Quartal 2016	-
	Conan Exiles	Survial-Action	Funcom	2017	-
	Cossacks 3	Echtzeitstrategie	GSC Game World	2016	-
Seite 20	Cuphead	Jump & Run	Studio MDHR	2016	08/15, 04/16
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	Nicht bekannt	01/16
	Dangerous Golf	Sport	Three Fields Entertainment	Mai 2016	-
Seite 24	Dark Souls 3	Action-Rollenspiel	Bandai Namco	12. April 2016	08/15, 09/15, 01/16, 04/16
	DayZ	Survival-Action	Bohemia Interactive	2016	02/14
	Dead Island 2	Action	Deep Silver	2016	09/14
	Deus Ex: Mankind Divided	Action-Rollenspiel	Square Enix	23. August 2016	06/15, 11/15, 01/16
	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Nordic Games	2016	09/15
	Die Zwerge	Rollenspiel	Eurovideo	2. Quartal 2016	09/15
	Dishonored 2	Action	Bethesda	2. Quartal 2016	08/15
	Divinity: Original Sin 2	Rollenspiel	Larian Studios	4. Quartal 2016	10/15
	Dreadnought	Action	Grey Box	2016	07/14, 04/15, 06/15
	Doom	Ego-Shooter	Bethesda	13. Mai 2016	08/15, 01/16, 02/16
	Eitr	Action-Rollenspiel	Devolver Digital	2016	08/15
	Elex	Rollenspiel	Nordic Games	1. Quartal 2017	09/15, 01/16
	Endless Space 2	Rundenstrategie	Amplitude Studios	2016	09/15
▶	Enter the Gungeon	Top-Down-Shooter	Devolver Digital	5. April 2016	-
	Everspace	Weltraum-Action	Rockfish Games	4. Quartal 2016	09/15
	For Honor	Action	Ubisoft	Nicht bekannt	08/15
	Fortnite	Action	Epic Games	2016	10/12, 10/14
Seite 15	Forza Motorsport 6: Apex	Rennspiel	Microsoft	2. Quartal 2016	04/16
	Full Throttle Remastered	Adventure	Double Fine	2016	-
	Game of Thrones: Season 2	Adventure	Telltale Games	Nicht bekannt	-
Seite 22	Gears of War 4	Action	Microsoft	Nicht bekannt	04/16
	Ghost Recon: Wildlands	Action	Ubisoft	Nicht bekannt	08/15
Seite 20	Gigantic	Mehrspieler-Action	Motiga	2016	09/15, 04/16
Seite 20	Halo Wars 2	Echtzeitstrategie	Microsoft	4. Quartal 2016	04/16
	Headlander	Action	Double Fine	2016	-
▶	Hearts of Iron 4	Echtzeitstrategie	Paradox Interactive	6. Juni 2016	-
	Hellblade	Action	Ninja Theory	2016	08/15
	Hob	Adventure	Runic Games	2016	-
	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Deep Silver	20. Mai 2016	07/14, 08/15, 09/15, 01/16
	Hyper Light Drifter	Action	Heart Machine	2. Quartal 2016	-
NEU	Insurgency: Sandstorm	Ego-Shooter	Focus Home Interactive	2017	-
Seite 21	Killer Instinct	Beat 'em Up	Microsoft	29. März 2016	04/16
	Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	3. Quartal 2016	02/14, 05/14, 03/16
	Lawbreakers	Ego-Shooter	Nexon	2016	-

BATTLEZONE 98 REDUX



Das Remake lässt euch wieder aus der Ego-Perspektive einer Strategie-Einheit Basen bauen. Neben der HD-Grafik gibt es einen Online-Mehrspielermodus. Nicht zu verwechseln mit dem VR-Spiel *Battlezone*!

ENTER THE GUNGEON



Der pixelige Indie-Titel verbindet mit Geschossen gefüllte Bildschirme (Bullet Hell) und Rogue-like-Elemente (nach einem Tod sind alle verdienten Waffen weg) zu einem spaßigen Mix.

MIRAGE: ARCANE WARFARE



Die Macher des Multiplayer-Titels *Chivalry: Medieval Warfare* versuchen sich als Nächstes an einem fiktiven Szenario. Neu: Zaubersprüche. Altbekannt: rollende Köpfe und spritzendes Blut.

SNIPER ELITE 4

Auf nach Italien! Das neueste Scharfschützenspiel entführt euch ins Italien von 1943. Die komplette Kampagne lässt sich im Koop-Modus zu zweit durchspielen. Dazu gibt es weitere Online-Modi.

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
	Lego Worlds	Sandbox-Aufbauspiel	Warner Bros. Interactive	2. Quartal 2016	-
	Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	28. Juni 2016	-
	Mafia 3	Action	2K Games	26. April 2016	09/15
	Masquerada: Songs and Shadows	Rollenspiel	Witching Hour Studios	2. Quartal 2016	-
	Mass Effect: Andromeda	Rollenspiel	Electronic Arts	1. Quartal 2017	01/16
	Master of Orion	Rundenstrategie	Wargaming	3. Quartal 2016	08/15, 09/15, 01/16, 03/16
	Mighty No. 9	Jump & Run	Deep Silver	2. Quartal 2016	-
NEU	Mirage: Arcane Warfare	Mehrspieler-Shooter	Torn Banner Studios	2016	-
	Mirror's Edge: Catalyst	Action-Adventure	Electronic Arts	26. Mai 2016	08/15, 09/15, 01/16
	Moto Racer 4	Rennspiel	Microids	4. Quartal 2016	-
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Paradox Interactive	2016	-
Seite 30	No Man's Sky	Weltraum-Action	Hello Games	22. Juni 2016	08/15, 01/16, 04/16
	Overwatch	Mehrspieler-Shooter	Blizzard Entertainment	24. Mai 2016	12/14, 09/15, 12/15
	Outlast 2	Horror-Adventure	Red Barrels	2016	-
	Paladins: Champions of the Realms	Mehrspieler-Shooter	Hi-Rez Studios	2016	-
	Paragon	MOBA	Epic Games	2016	03/16
	Planet Coaster	Wirtschaftssimulation	Frontier Developments	2016	-
	Psychonauts 2	Action-Adventure	Double Fine	2018	-
Seite 16	Quantum Break	Action	Microsoft	5. April 2016	04/16
Seite 21	Recore	Action-Adventure	Microsoft	2016	04/16
	Rising Storm 2: Vietnam	Mehrspieler-Shooter	Tripwire Interactive	Nicht bekannt	-
	Rollercoaster Tycoon World	Wirtschaftssimulation	Bandai Namco	2. Quartal 2016	09/14
Seite 20	Sea of Thieves	Mehrspieler-Action	Rare	2016	04/16
	Shadow Warrior 2	Ego-Shooter	Devolver Digital	2016	-
	Shadwen	Action	Frozenbyte	2. Quartal 2016	-
	Sherlock Holmes: The Devil's Daughter	Adventure	Big Ben Interactive	27. Mai 2016	-
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	2016	05/13
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	Oktober 2016	10/14, 09/15
	Sniper: Ghost Warrior 3	Ego-Shooter	City Interactive	2016	08/15, 09/15
NEU	Sniper Elite 4	Action	Rebellion	2016	-
	Song of the Deep	Action	Gamestop	3. Quartal 2016	-
	South Park: The Fractured but Whole	Rollenspiel	Ubisoft	2016	08/15
	Space Hulk: Deathwing	Ego-Shooter	Focus Home Interactive	2016	-
	Spellforce 3	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Nordic Games	4. Quartal 2016	09/14
	Squadron 42	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2016	-
	Star Citizen	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2017	11/12, 10/13, 02/14, 09/15, 11/15, 01/16
	Steamworld Heist	Rundentaktik	Image & Form	2016	03/15
	Stellaris	Echtzeitstrategie	Paradox Interactive	9. Mai 2016	09/15
	Strafe	Ego-Shooter	Pixel Titans	1. Quartal 2017	-
	Styx: Shards of Darkness	Action	Focus Home Interactive	2016	-
	Syberia 3	Adventure	Microids	4. Quartal 2016	09/15
	System Shock 3	Action-Rollenspiel	Night Dive Studios	Nicht bekannt	-
	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan	Action	Activision	24. Mai 2016	-
	The Banner Saga 2	Taktik-Rollenspiel	Versus Evil	2016	08/15
	The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Oktober 2017	-
	The Long Journey Home	Strategie	Daedalic Entertainment	3. Quartal 2016	09/15, 01/16
	The Mandate	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Eurovideo	1. Quartal 2016	03/15
	The Soulkeeper	Action-Rollenspiel	Helm Systems	2. Halbjahr 2016	05/15
	The Surge	Action-Rollenspiel	Focus Home Interactive	2017	-
	The Technomancer	Rollenspiel	Focus Home Interactive	2. Quartal 2016	-
	Thimbleweed Park	Adventure	Ron Gilbert und Gary Winnick	Juni 2016	-
Seite 34	Total War: Warhammer	Strategie	Sega	24. Mai 2016	07/15, 10/15, 01/16, 04/16
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	2016	05/13, 03/16
NEU	Tyranny	Rollenspiel	Paradox Interactive	2016	-
	Umbrella Corps	Mehrspieler-Action	Capcom	Mai 2016	-
	Unreal Tournament	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Nicht bekannt	-
	Vampyr	Action-Rollenspiel	Focus Home Interactive	2017	
	Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr	Action-Rollenspiel	Neocore Games	2016	09/15
	World of Warcraft: Legion	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	3. Quartal 2016	09/15, 12/15, 01/16
	Wreckfest	Rennspiel	Bugbear Entertainment	2016	-
	Xenonauts 2	Rundentaktik	Goldhawk Interactive	2017	-





The Division bietet die wohl detailreichsten Umgebungen, die es bisher in einem PC-Spiel zu sehen gab. Dazu kommen schicke Effekte, die das Ganze zu einem grafischen Leckerbissen machen.

Genre: Online-Action-Rollenspiel **Entwickler:** Ubisoft Massive **Publisher:** Ubisoft
Erscheinungsdatum: 08.03.2016 **Preis:** ca. € 55,- **USK:** ab 18 Jahren

Von: Peter Bathge/Felix Schütz/ Max Falkenstern

The Division

Ist es ein Third-Person-Shooter oder ein Rollenspiel? Ein MMOG oder ein Koop-Titel? Schluss mit den offenen Fragen. Jetzt gibt's Antworten.

Mit einem Preis von fast 60 Euro ist *The Division* ein sehr teures Chat-Programm. Wer einfach nur mit seinen (Online-)Freunden am PC schwatzen will, für den gibt es günstigere Alternativen. Anders sieht die Sache aus, wenn zusätzlich zum allabendlichen Plausch auch noch ein paar Bossgegner besiegt und Kisten mit wertvoller Ausrüstung gelootet werden sollen. Dann macht *The Division* Spaß, viel Spaß. Zwischen 20 und 40 Stunden lang, je nach Spieltempo, erforscht man in einer Gruppe von bis zu vier Spielern eine große, schön gestaltete Spielwelt und erledigt über 20 Haupt- sowie unzählige Nebenmissionen.

Während man die Kollegen heilt, als Tank-Charakter mit Schutzschild das Feuer der KI-Gegner auf sich zieht oder hilfreiche Geschütztürme aufstellt und dabei per Sprach-Chat über Gott und die Welt palavert, gerät eine wichtige Erkenntnis in den Hintergrund: Was man da spielt, ist ausgesprochen geistlos. *The Division* ist ein clever konzipiertes Spiel, ohne Frage, aber der eigentliche Spielinhalt ist stupide. Das fängt bei Missionszielen an, die sich ständig wiederholen und nie über das „Drücke diesen Schalter und verteidige das Gebiet!"-Schema hinausgehen. Es geht weiter mit ideenlosem Grinding in den immer gleichen Hauptaufträgen, um an marginal bessere Bleispritzen sowie Ausrüstungsgegenstände zu gelangen. Und schließlich gipfelt es in einem Herausforderungs-Modus für Level-30-Helden am Ende der Stufenaufstieg-Motivationsleiter, bei dem man ängstlich hinter Deckungsmöglichkeiten kauert und fünf, sechs Magazine in jeden Stufe-32-Widersacher pumpt, was sich mehr nach Arbeit anfühlt als nach Spaß.



Die fantastische Lichtstimmung in Manhattan sorgt immer wieder für wahnsinnig schöne Anblicke.

Und doch spielte *The Division* allein in der ersten Woche nach Release 330 Millionen Dollar Umsatz ein. Irgendwas muss also dran sein am postapokalyptischen Trip durch ein menschenleeres New York, in dem eine Pockenepidemie die Bevölkerung dezimiert und die Überlebenden zu Gesetzlosen gemacht hat. Als Teil einer Sondereinsatztruppe, der sogenannten Division, sollt ihr in Manhattan für Recht und Ordnung sorgen. Dabei vermeidet Entwickler Massive den Fehler vieler Online-Rollenspiele, den Helden in die Rolle des einen Auserwählten zu stecken (siehe *The Elder Scrolls Online*), was angesichts der Massen an Spielern stets seltsam wirkt. Im Gegenzug geht der Geschichte aber jede Dramatik ab; nur wer genau hinschaut und zuhört, setzt aus kurzen Überwachungsvideos und Audio-Botschaften ein stimmiges Bild der im Chaos versunkenen Metropole zusammen (siehe Kasten rechts). *The Division* lebt mehr von seiner ausgezeichneten Atmosphäre als von der vor sich hin plätschernden Story.

Schießen aus der Deckung

The Division ist spielmechanisch ein Third-Person-Shooter. Allerdings

SOLO-MODUS: SO GUT EIGNET SICH THE DIVISION FÜR EINZELSPIELER

Ihr habt partout keine Lust auf menschliches Miteinander? *The Division* lässt sich komplett alleine spielen, benötigt aber eine permanente Internetverbindung.

Wer vorhat, *The Division* wegen der Story zu spielen, wird größtenteils enttäuscht. Die Handlung um einen Virenausbruch im vorweihnachtlichen New York plätschert vor sich hin und ist nur Beiwerk. Abgesehen von ein paar Zwischensequenzen zu Beginn und optionalen Dialogen mit durchweg blassen Charakteren in der Heimatbasis wird die Geschichte vorwiegend über Audio-Nachrichten und gefundene Überwachungsvideos erzählt. Spannende Entwicklungen, unvorhergesehene Wendungen, spektakuläre Skriptereignisse? Fehlanzeige. Das Ende hat zwar einen schönen Bosskampf zu bieten und bringt viele Story-Fäden zum Abschluss, allerdings lässt sich Massive bewusst ein Hintertürchen für Add-ons. Deutlich interessanter als die schwächelnde Hauptgeschichte sind derweil die kleinen Handlungen, die am Rande erzählt werden, etwa wenn euer Held an sogenannten Echo-Punkten aus Überwachungsvideos bestimmte Ereignisse rekonstruiert. Spielerisch müsst ihr als einsamer Wolf wegen der fehlenden Wiederbelebungsfunktion vorsichtiger vorgehen als im Team. Am kniffligsten wird der Einzelspieler-Part, wenn ihr gegen dick gepanzerte Bossgegner antretet, die vor ihrem Ableben endlos viele Kugeln schlucken. Zudem sind nicht alle automatischen Speicherpunkte perfekt platziert; gerade beim Verteidigen bestimmter Areale gegen Gegner-Wellen (eine häufige Aufgabe) mussten wir mehrfach minutenlange Sequenzen wiederholen.

MEINE MEINUNG

Peter Bathge

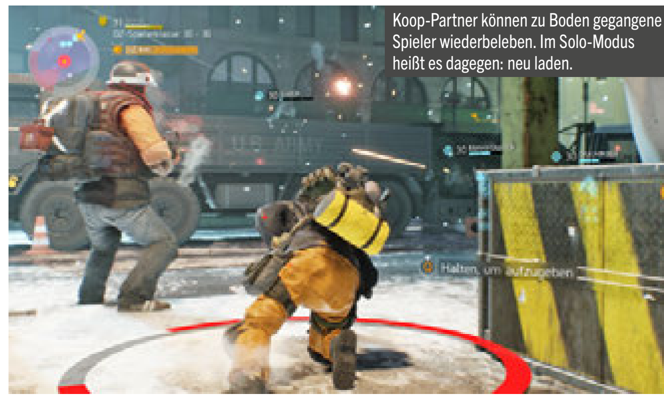


„Alleine durch die Geisterstadt New York – das hat was."

Meiner ersten Gruppe bin ich erst mit Stufe 30 beigetreten. Vorher hatte ich auch alleine viel Spaß, besonders die feine Atmosphäre lässt sich so viel besser absorbieren. Auch wenn die Aufträge auf Dauer öde sind: Der Solo-Part des Online-Titels ist gelungen!



Sogenannte Echo-Stellen liefern einen interessanten Einblick in die Welt von *The Division*.



Koop-Partner können zu Boden gegangene Spieler wiederbeleben. Im Solo-Modus heißt es dagegen: neu laden.

spielen im Kampf die Werte eures zu Beginn erstellten Helden sowie die Charakterstufe der Widersacher eine größere Rolle als Zielgenauigkeit und gute Reflexe. Das Waffen-Feedback rangiert weit hinter anderen Shootern und die wenigen auswählbaren Knarren unterscheiden sich nur geringfügig. Ähnlich wie bei *Max Payne 3* sind hüfthohe Wände euer bester Freund, das (sehr gute) Deckungssystem hat Entwickler Massive von anderen Ubisoft-Spielen wie *Ghost Recon: Future Soldier* oder *Watch Dogs* übernommen. Per Tastendruck hechtet der Protagonist geduckt zur nächsten Barrikade, das funktioniert prima und sieht lässig aus.

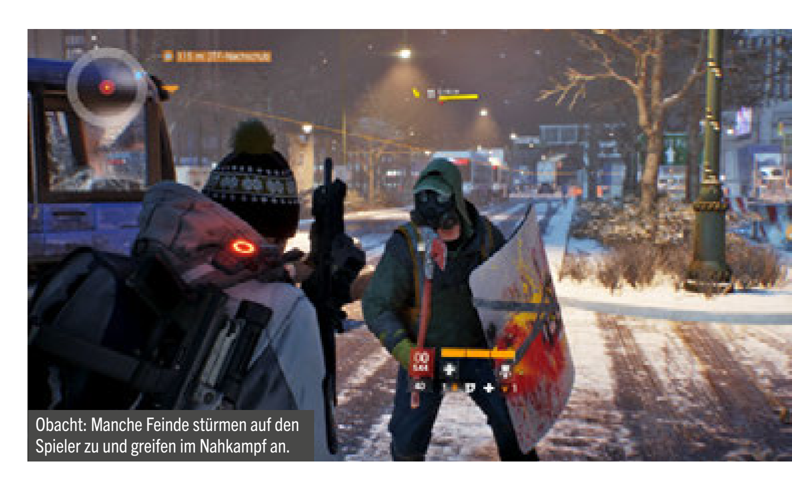
Wer sich aus der Deckung traut und aufrecht auf die Gegner zuläuft (eine Ducken-Funktion fehlt), riskiert ein Blutbad. Die KI-Widersacher verhalten sich halbwegs clever und schießen auch auf Distanz erstaunlich scharf. Da viele Bösewichte massenhaft Treffer wegstecken, können sich die Gefechte öfters mal hinziehen, dann wird die Action etwas zäh. Es fehlt an coolen Bewegungsmanövern und Dynamik. Wer mit der Maus spielt, hat übrigens einen deutlichen Vorteil gegenüber Gamepad-Benutzern: Das präzise Verteilen von Kopfschüssen ist am PC ein Leichtes, dadurch ist das Spieltempo höher als auf Playstation 4 und Xbox One. Das wirkt sich positiv auf den Spielfluss aus.

Im Team mit bis zu drei Koop-Partnern und auf dem hohen Schwierigkeitsgrad macht sich der unverhoffte taktische Anspruch der Gefechte bemerkbar, auch wenn jeder Spieler im Kampf nur Zugriff auf drei aktive, mit einer Abklingzeit versehene Skills hat. Wer seine Truppe richtig koordiniert, spult beeindruckende Flankenmanöver ab: Ein Spieler beharkt den Gegner mit Unterdrückungsfeuer, zwingt ihn so in die Defensive. Derweil flitzt ein zweiter Spieler vor, bringt sich in Stellung und fällt dem Feind dann mit Granaten und gezielten Kopfschüssen in die Flanke. Das macht einfach mehr Laune als nur stur aus der Deckung herauszufeuern. In dieser Hinsicht funktioniert das Kampfsystem von *The Division* also gut. Wirklich spannend waren die Gefechte aber nur in einigen Hauptmissionen, in denen das Spiel euch mit mehreren Feinden in einem Raum einsperrt – das zwingt zu häufigen Stellungswechseln und sorgt dafür, dass man im Gruppenspiel stets ein Auge auf seine Mitspieler hat, um im Ernstfall flink zur Stelle zu sein. Die zufälligen Ballereien auf offener Straße verlieren dagegen schnell an Reiz, da sie meist nach dem gleichen Schema ablaufen. Es fehlt an Abwechslung.

Menschen ohne Unterlass

Mit ihrem realistischen Setting haben sich die Entwickler enge Grenzen gesteckt: Mechs, Mutanten, Zombies oder feuerspuckende Riesenratten? Alles Fehlanzeige in *The Division*. Hier kämpft ihr gegen Räuber, Soldaten und andere Schlingel, die sich auf wenige Grundtypen verteilen: Es gibt den ballernden Standard-Gegner, außerdem Grenadiere, Nahkämpfer, die mit Baseballschläger auf uns zuflitzen, mordsgefährliche Scharfschützen, außerdem Techniker, die automatische Geschütze aufstellen, und Cleaner, die uns mit Flammenwerfern auf kurze Distanz die Hölle heißmachen. Auf Dauer sind diese Gegnervarianten aber bei Weitem nicht genug, zumal auch die Bosse kaum im Gedächtnis bleiben. Von jeder Gegnersorte gibt's in *The Division* noch zwei hochstufigere Varianten, erkennbar an ihren lila und gelb gefärbten Lebensbalken und ihrer zusätzlichen Panzerung – diese Typen sind zum Teil enorm stark, haben aber sonst nicht mehr zu bieten als die Standard-Widersacher.

Besondere Bosse erkennt man daran, dass sie einen individuellen Namen tragen und besonders heftig austeilen. Diese Individualität geht aber nicht mit einzigartigen Kampfmustern oder Fähigkeiten einher. Als Spieler muss man sich daher nur höchst selten besondere Taktiken zurechtlegen, lediglich der Endboss agiert ganz anders als der Rest des Feindaufgebots. Gegnervielfalt ist einfach keine Stärke von *The Division*, da hat die Konkurrenz à la *Borderlands* oder das konsolenexklusive *Destiny* mit Fantasy- und Sci-Fi-Settings mehr Spielraum für


Obacht: Manche Feinde stürmen auf den Spieler zu und greifen im Nahkampf an.

kreative, unerwartete Widersacher, die uns immer wieder neue Verhaltensweisen abverlangen.

Viel zu tun im Big Apple

Typisch Ubisoft ist die jederzeit aufrufbare Karte der offenen Spielwelt von *The Division* übersät mit Symbolen. Vieles davon ist atmosphärisches Stilmittel, so findet ihr etwa Audionachrichten von Überlebenden der Seuche oder scannt nach vermissten Division-Agenten. Dafür erhaltet ihr ebenso Erfahrungspunkte wie für die mit einem grünen Sechseck markierten Nebenmissionen. Von denen gibt es pro Distrikt Manhattans eine feste Anzahl; wer sie alle löst, erhält einen dicken XP-Bonus sowie Handwerks-Blaupausen.

Die von euch verlangten Aufgaben wiederholen sich schon bald. Ihr repariert ähnlich wie bei *Watch Dogs* auf Dächern versteckte Funktürme, verteidigt Nachschublieferungen oder durchforstet Quarantänezonen und aktiviert dort Scanner. Vor allem aber ballert ihr in einer Tour – besonders bei den Ressourcen-Einsätzen, in denen ihr beispielsweise an der Seite von NPC-Soldaten Plünderer abwehrt, um Baumaterialien für eure Heimatbasis zu erhalten. Nahezu jeder Auftrag reduziert sich letztlich auf Schießereien gegen die KI, ab und zu müsst ihr aber auch mal vermehrt klettern oder Spuren suchen.



Die Story-Zwischensequenzen sind rar gesät und erzählen keine spannende Geschichte.

Schön: Jeder Erfolg, jedes Secret, jeder erledigte Feind lässt euren Erfahrungspunktebalken zügig anwachsen, Levelaufstiege kommen in *The Division* daher ausgesprochen schnell. Allerdings fällt die Freude über das Erreichen einer neuen Stufe eher verhalten aus, denn weder dürft ihr Talentpunkte verteilen noch eure drei Attribute erhöhen. Immerhin ist es motivierend, dass ihr mit steigendem Level immer hochstufigere Ausrüstung anlegen dürft. Unser sogenannter Charakter-Build hängt stark von den verwendeten Items ab, denn die Werte Waffen, Ausdauer, Elektronik werden hauptsächlich über die angelegte Ausrüstung gesteigert. Schon wenige Gegenstände auszutauschen, kann unseren Schadens- und Lebenspunktewert drastisch beeinflussen. Das ist leicht verständlich, aber wenig komplex. Wer den Tiefgang eines Hack & Slays à la *Grim Dawn* oder *Path of Exile* erwartet, wird enttäuscht.

Um neue Talente zu erhalten, müssen wir unsere Basis ausbauen. Die ist für jeden Spieler instanziert, ihr seht also auch in der Gruppe nur eure selbst gekauften Verbesserungen. Bauvorhaben in einem der drei Gebäudeflügel kosten jeweils einen farblich einzigartigen Rohstoff, den ihr in speziellen Nebenaufträgen sammelt. Für jedes Gebäude-Upgrade erhaltet ihr neue Grundfähigkeiten, die ihr anschließend noch in drei Modifikationsstufen anpasst. So feuert das automatische Geschütz auf

TECHNIK-TIPPS FÜR SCHICKE OPTIK BEI GUTEN BILDRATEN

***The Division* ist mit maximalen Details sehr anspruchsvoll. Gute Optik und hohe Bildraten müssen sich aber nicht ausschließen.**

Die Snowdrop-Engine zaubert in *The Division* eine bislang nur selten gesehene Grafikpracht auf den Bildschirm. Mit maximalen Details keuchen allerdings auch High-End-Grafikkarten vom Schlage einer GTX 980 Ti oder R9 Fury und das schon in Full HD. Die Engine skaliert aber sehr gut nach unten, bereits mit einer aktuellen Mittelklasse-Grafikkarte wie einer GTX 950 oder R9 380 sind mit mittleren Details gute Bildraten um 45 respektive 60 Fps realisierbar. Mit ein wenig Feinabstimmung kitzelt ihr das Optimum aus Leistung und Optik heraus. Wir haben gute Tuning-Anlaufstellen identifiziert.

Besonders leistungsintensiv ist wie in vielen Spielen die Schattendarstellung und die Umgebungsverdeckung. Erstere ist in mehrere Unterpunkte aufgeteilt, was feinere Einstellungen ermöglicht. Mit den Punktschatten könnt ihr beispielsweise die Anzahl von Echtzeitschatten und deren Auflösung bestimmen. Eine hohe Anzahl belastet nicht nur die Grafikkarte stark, sondern kann durch zusätzlichen Overhead auch die CPU ausbremsen. Reduziert ihr diese Einstellung, verschwinden einige von Laternen und anderen Objekten geworfene Schatten, was beim Spielen aber nur geringfügig ins Auge springt. Die Auflösung entlastet dagegen die Grafikkarte und deren Speicher.

Von Letzterem wird durch die Engine rund 75 Prozent belegt, der Rest wird für andere Anwendungen freigehalten. Ist der Speicher knapp, ruckelt *The Division* nicht etwa, sondern blendet dynamisch Texturen aus und läuft generell langsamer. Mit den Reglern für Objektdetails sowie Streaming-Distanz könnt ihr den Speicherbedarf etwas drücken. Zudem entlasten diese Optionen ebenfalls GPU und CPU, besonders in anspruchsvollen Außenarealen. Ein Herabregeln auf 50 bis 70 Prozent wirkt sich nicht dramatisch auf die Optik aus, verschafft aber sowohl Grafikkarte als auch Prozessor etwas Luft.

Des Weiteren sind der volumetrische Nebel sowie die Partikeleffekte echte Leistungskiller. Beide könnt ihr ohne größere Bedenken auf die mittlere Stufe setzen. Damit spart ihr locker 30 Prozent Leistung ein, sollten beide Effekte (wie rechts unten im Bild) gleichzeitig dargestellt werden. Der Nebel wirkt etwas weniger dicht und verliert im Schein von Lampen minimal an Kernigkeit, die (Rauch-) Partikel fügen sich nicht ganz so sauber ins Bild ein – doch das sind beim Spielen kaum bemerkbare Faktoren.



Nvidias neue und exklusive HFTS-Schatten sind schick und gefallen durch gesteigerte Präzision, kosten aber auch auf Oberklasse-GPUs bis zu 40 % Leistung.

Die Detailfülle und Effektdichte von *The Division* ist extrem hoch. Trotzdem läuft das Spiel sehr gut.

Wunsch etwa Schock-Geschosse, die Feinde betäuben, oder es wird zum automatischen Flammenwerfer umfunktioniert. Prima: Ihr könnt die neun Basis-Skills mitsamt ihrer vier Modifikationen jederzeit auswechseln – dadurch bleibt ihr flexibel und wählt selbst mitten in einer Mission die Fähigkeiten aus, die euer Team gerade braucht.

Neben den aktiven Fähigkeiten stehen auch 24 passive Talente zur Auswahl, von denen ihr bis zu vier Stück gleichzeitig nutzt. Darunter finden sich zumindest auch ein paar nützliche Eigenschaften, beispielweise eine Schadensreduktion beim Wiederbeleben von Mitspielern – das kann im hitzigen Gefecht den entscheidenden Unterschied machen. Viele Verbesserungen rangieren aber im Prozentbereich, Langzeitmotivation sollte man davon nicht erwarten.

Die Gier nach neuem Loot

Die Level-Leiter erklimmt man vergleichsweise schnell; wir hatten die Maximalstufe 30 nach gut 25 Stunden erreicht. Danach soll die *Diablo*-typische Loot-Spirale greifen. Ausrüstung findet ihr in mehreren Seltenheitsgraden: Weiße Items sind nur nutzlose Standardware, danach folgt grünes, blaues und violettes Zeug, bis wir uns im Endgame dann auf die Suche nach der besten, gelb gefärbten High-End-Ausrüstung machen. Rüstungssets gibt es vorerst zwar nicht, doch dafür bieten hochwertigere Waffen neben besseren Schadenswerten auch besondere Boni. Letztere erhalten wir allerdings nur, wenn auch unsere drei Basisattribute hoch genug sind. Aus der angelegten Ausrüstung berechnet *The Division* einen Gearscore, mit dem wir uns im Endgame mit anderen Spielern vergleichen können – vergleichbar mit dem Lichtlevel aus *Destiny*. Die Suche nach besseren Gegenständen ist anfangs motivierend, später stellt sich jedoch Ernüchterung ein. Denn auch High-End-Waffen sehen genauso aus wie die Standard-AK-47; es fehlen coole Suffixe und einzigartige Effekte. Schuld ist wieder das moderne Setting mit Authenzitäts-Anspruch. Anders als bei Diablo & Co. gibt es in *The Division* nun mal kein „Flammendes Großschwert der Nekromantie", das Feinde in Brand steckt und Leichen als Skelette wiederauferstehen lässt. Dadurch sinkt das Drehmoment des genretypischen Hamsterrads schneller als erhofft.

Das sehr ähnliche Aussehen der Waffen findet seine Entsprechung bei der Kleidung der Figuren. In einem separaten Menü zieht ihr eurem Helden Kleidungsstücke an. Die Klamotten sind jedoch reine Kosmetik und haben keine spielerischen Auswirkungen – es ist also egal, ob ihr euch Bommelmütze oder Militärkäppchen aufs Haupt setzt. Die Auswahl könnte größer sein, so sehen sich die meisten Avatare zum Verwechseln ähnlich.

Zu Gesicht bekommt man die Charaktere anderer Spieler allerdings nur selten; die Spielwelt ist nämlich instanziert. Nur in den über die Stadt verteilten Safehouses trifft man Spieler jenseits der eigenen Gruppe, hier kann man neue Bande knüpfen und Mitspieler suchen. Einfacher geht das jedoch über die vorbildliche Matchmaking-Funktion. Die wirft einen meist innerhalb weniger Sekunden mit Agenten auf einem ähnlichem Level in ein Team. So findet ihr stets ohne Probleme Mitspieler, egal ob für spezielle Missionen oder für einen Vorstoß in das Dark Zone getaufte PvP-Areal von *The Division*.

Spieler gegen Spieler

Die in sechs Regionen untergliederte Quarantänezone im Zentrum von Manhattan steht einem zwar schon im ersten Spieldrittel offen, sinnvoll ist ein Besuch aber erst ab Level 30 im sogenannten Endgame. Spezielle Aufträge bietet die Dark Zone nicht, stattdessen tretet ihr hier gegen einen unaufhörlichen Strom an KI-Widersachern an und versucht durch schier endloses Grinden an bessere Ausrüstung zu gelangen. Alle in der Dark Zone aufgesammelten Gegenstände sind jedoch kontaminiert und müssen erst an einem der Heli-Landeplätze ausgeflogen werden, ehe sie dauerhaft in euren Besitz übergehen. Schafft ihr es nicht, lange genug am Leben zu bleiben, verliert ihr nicht nur eure Beute, sondern auch einen Teil der separaten Dark-Zone-Erfahrungspunkte und fallt möglicherweise im Rang – insgesamt könnt ihr bis Dark-Zone-Stufe 50 aufsteigen. Zumindest theoretisch bietet die Dark Zone einen coolen Kniff: Andere Spieler können euren Helden unterwegs einfach abmurksen und sich euer Zeug krallen, werden dann aber als Abtrünnige zum Abschuss freigegeben und erscheinen mit einem Symbol gekennzeichnet auf der Karte anderer Spieler in der Umgebung. In der Praxis setzt *The Division* aber kaum Anreize für eine Karriere als Player Killer, die Bestrafungen für Abtrünnige sind hoch und als Folge beobachteten wir während des Tests viel friedliche Koexistenz zwischen Spielern statt nervenzerfetzender Drei-Fronten-Kriege mit feindlichen Gruppen und



Mods verbessern die Leistung eurer Waffen. Sie anzulegen ist lästig wegen der unhandlichen Menüs.


Nebenmissionen wiederholen sich ständig, etwa der Kampf um eine Waffenkiste.



Wer seine Deckung verlässt, gibt schnell den Löffel ab. Es gilt, die wenigen Heilmittel klug zu nutzen!

KI-Gegnern. Damit Spieler nach bis zu 50 Stunden nicht abspringen und die Dark Zone wegen zu geringer Belohnungen links liegen lassen, muss Entwickler Massive noch kräftig an der Balance schrauben. Bei Redaktionsschluss am 16. März 2016 hatte das Studio bereits entsprechende Maßnahmen per Patch angekündigt. Mehr zum Endgame und der (fehlenden) Langzeitmotivation von *The Division* lest ihr im Kasten unten auf dieser Seite.

Für Handwerker

Wer einfach nicht die gewünschte Ausrüstung findet, darf benötigte Items auch an der Werkbank herstellen. Waffen, Kleidung und Mods wie Schalldämpfer oder Visiere sind in einer langen Liste untergebracht. Ein Tastendruck genügt, schon ist der Gegenstand fertig. Dafür müsst ihr kein Geld berappen, sondern lediglich eine ausreichende Menge der vier Rohstoffe Waffenteile, Stoff, Elektronik und Werkzeug besitzen. Die vier Basis-Ressourcen findet ihr großzügig in der Spielwelt verteilt, außerdem könnt ihr alte Gegenstände einfach in ihre Bestandteile zerlegen. Oftmals erhaltet ihr per Handwerk Zugriff auf bessere Ausrüstung als die Händler im Angebot haben. Nettes Detail: Im Technik-Flügel der Hauptbasis schaltet ihr im Spielverlauf einen Platz frei, an dem ihr die zufälligen Eigenschaften von Ausrüstung neu auswürfelt. Wen das an *Diablo 3: Reaper of Souls* erinnert, der liegt richtig: Das Ganze funktioniert genauso wie das Verzaubern bei der Mystikerin.

MEINE MEINUNG

Felix Schütz

„*The Division* hat mich prima unterhalten und beschäftigt – aber nie wirklich begeistert."

Selbst nach über 40 Stunden kann ich mich an der Kulisse kaum sattsehen – einfach umwerfend, wie glaubhaft Massive den Schauplatz umgesetzt hat! Nur schade, dass man spielerisch nicht mehr daraus macht: Von den angekündigten Entscheidungen, den Fraktionen und der interessanten Story blieb nicht mehr viel übrig, *The Division* verkommt über weite Strecken zur Dauerballerei. Zusammen mit den wenigen Gegnertypen und den sich ständig wiederholenden Nebeneinsätzen hat man da schnell das Gefühl, bereits alles gesehen zu haben. Den größten Spaß hatte ich im Koop-Modus, dank des tollen Matchmakings sind schnell Mitspieler für Dark Zone und Story-Missionen gefunden. Doch auf Dauer wird mich das Suchen nach neuem Loot nicht bei der Stange halten – ich hatte Spaß mit *The Division*, mache jetzt aber eine Pause, bis neuer Content ansteht.

Wunderschöne Kulisse

Technisch leistet sich *The Division* kaum Aussetzer. Der Launch verlief abseits eines kurzen Server-Ausfalls reibungslos. Verbindungsprobleme traten in unserem Test nur sehr wenige auf. Noch dazu ist die PC-Umsetzung gelungen. Lediglich die Menüs sind teils umständlich. Fein: Im Vergleich zu den Konsolenversionen gibt es keine Streaming-Probleme mit nachladenden Texturen. Mit entsprechender Hardware fällt die Bildwiederholrate deutlich höher aus als die rund 30 Fps auf Playstation 4 und Xbox One. Grafikeffekte und Interface lassen sich nach Belieben anpassen, hier liefern Massive und Ubisoft vorbildlich viele Einstellungsmöglichkeiten. So könnt ihr etwa die aufsteigenden Schadenszahlen bei Treffern à la *Borderlands 2* abschalten. Im Test störten nur einige wenige Glitches das positive Gesamtbild. Das ändert aber nichts daran, dass *The Division* hervorragend aussieht. Der Detailgrad ist außerordentlich hoch und obwohl auf den Straßen kein einziges Auto fährt, wirkt die halb verlassene Stadt doch nicht leer. Zivilisten torkeln einem entgegen, Hunde streunen herum und Banditen plündern Leichen. Dazu sorgen die außergewöhnlich guten Lichteffekte sowie das dynamische Wetter und der Tag-Nacht-Wechsel dafür, dass wir uns wie in eine andere Welt transportiert fühlen. Schön: Auch wenn die verschneiten Straßenzüge einander ähneln, erwartet euch doch in jedem Sektor ein leicht unterschiedliches Bild der wohl bekanntesten Metropole des Planeten. Zudem hat sich Entwickler Massive viel Mühe gegeben, bekannte Bauwerke und Vistas in *The Division* umzusetzen. Wenn wir etwa das erste Mal auf den Times Square treten oder uns an Militärblockaden vorbei in Richtung Grand Central Station kämpfen, kommt die Gänsehaut von ganz allein. Allerdings lässt sich nicht bestreiten, dass die Grafik im Vergleich zur allerersten E3-Präsentation das inzwischen Ubisoft-typische Downgrade durchlebt hat.

Ein guter Anfang

The Division begeistert die Massen. Zu Recht, denn Massive hat sein Spiel runtergedampft auf eine einfache Formel, mit der jeder zurechtkommt. Das Ergebnis ist jedoch ein Spiel ohne Ecken und Kanten, dem es an Persönlichkeit und Seele fehlt. Dafür besitzt *The Division* viele motivierende Mechaniken und ist eine klasse Plattform für launige Team-Kämpfe und Kooperation zwischen Spielern. Wer einfach nur auf der Suche nach einem hübsch anzusehenden, technisch einwandfreien Zeitvertreib für den Feierabend ist, darf sich Ubisofts neues Spiel bedenkenlos zulegen. Ein genauerer Blick hinter die Kulissen offenbart aber zu viele Probleme,

DAS ENDGAME: DIE LANGZEIT-INHALTE VON THE DIVISION

Maximalstufe erreicht und alle Story-Missionen absolviert? Dann ist es in Online-Rollenspielen Zeit für das Endgame, wo die Suche nach besserer Ausrüstung viele weitere Stunden beschäftigen soll. Bei *The Division* kommt dieser Part schon vergleichsweise früh. Zwischen 20 und 30 Stunden brauchen schnelle Spieler, bis sie alle Standard-Inhalte gesehen haben und auf Dark Zone und tägliche Herausforderungen ausweichen müssen.

HERAUSFORDERUNGEN

Alle Hauptmissionen lassen sich im schweren oder herausfordernden Modus wiederholen. Dann kriegt ihr es ausschließlich mit lila oder – ganz fies – gelben Gegnern auf Stufe 32 zu tun. Dieser Zwei-Level-Unterschied im Herausforderungsmodus sorgt für sehr zähe Gefechte, in denen euer Held meist nach ein bis zwei Schüssen das Zeitliche segnet und das Spiel zum reinen Grind-Fest wird. Jeden Tag stellt *The Division* euch vor eine Reihe von Herausforderungen, dann müsst ihr drei Einsätze im schweren oder herausfordernden Modus absolvieren. Als Belohnung winken Phoenix Credits. Mit dieser speziellen Währung kauft ihr High-End-Ausrüstung. Im schweren Modus gibt's pro Einsatz 15 Phoenix Credits, für herausfordernde Missionen sogar 30. So lassen sich schnell Credits farmen und neue Gegenstände kaufen – viel schneller als man per Zufall auf wertvollen Loot bei besiegten Feinden stößt. Bei Redaktionsschluss kündigte Massive an, die Drop-Frequenz von Phoenix Credits zu reduzieren, was wohl eher zu noch mehr Wiederholungen auf Dauer eintöniger Einsätze führen dürfte.

RAIDS UND ANDERE DLC-INHALTE

Das Wiederholen von Missionen (ob mit Herausforderungen oder ohne) und Abstecher in die Dark Zone sind bei Release die einzigen Möglichkeiten für Stufe-30-Helden, auf Gegner mit demselben Level zu stoßen. Was noch fehlt, ist ein typischer MMORPG-Baustein: die Raids. Eine entsprechend aufwendige Gruppeninstanz mit Team-Fokus soll im April per Gratis-Update folgen, der sogenannte Übergriff namens Falkennest ist bereits auf der Karte verzeichnet. Im Mai folgt der zweite Patch, der den PvP-Part (Player vs. Player, Spieler gegen Spieler) in der Dark Zone überarbeiten und eine weitere Instanz mit sich bringen soll. *The Division*-Entwickler Massive hat zudem bereits Pläne für zwei große, kostenpflichtige Erweiterungen namens *Underground* und *Survival* kommuniziert. Die erscheinen allerdings erst im Sommer, für Ende des Jahres ist dann Teil drei namens *Last Stand* angekündigt. Alle DLCs sind Teil des Season Pass, den Ubisoft für happige 40 Euro verkauft. Als kostenloses Extra ist dagegen die für ein MMORPG essenzielle Handelsfunktion geplant, die in der Release-Fassung fehlt. Ab April dürfen dann auch *The Division*-Spieler für ihren Charakter unbrauchbare Ausrüstung mit Freunden tauschen.





Die Gegner-KI ist solide. Die Cleaner-Fraktion nutzt gerne Flammenwerfer auf kurze Distanz.

MEINE MEINUNG

Peter Bathge



„Besser als befürchtet, aber die Luft ist schnell raus."

20 bis 40 Stunden solider Ballerspaß für knapp 60 Euro – das ist kein schlechter Deal. Aber bei *The Division* liegt die MMOG-Messlatte höher und da hakt es momentan beim Endgame. Ich habe die Kampagne wirklich gerne gespielt, aber auf Dauer bieten mir weder die starren Deckungsgefechte ohne Höhepunkte noch das dezent öde Farmen von reichlich unspektakulären Ausrüstungsgegenständen genug Abwechslung. Gelegenheitsspieler und Koop-Fans haben dennoch jede Menge Spaß!

PRO UND CONTRA

- ➕ Top-Grafik mit guter Performance
- ➕ Grundsätzlich spaßige Ballereien
- ➕ Brillante Atmosphäre, viele Details
- ➕ Basisausbau hält bei der Stange
- ➕ Typische RPG-Tretmühle motiviert
- ➕ Taktischer Anspruch in der Gruppe
- ➕ Leicht durchschaubares Skillsystem
- ➕ Viele Missionen, viel Sammelzeug
- ➕ Superbe Spielersuche
- ➖ Gefechte ohne Abwechslung
- ➖ Aufgaben wiederholen sich
- ➖ Stumpfes Endgame-Grinding
- ➖ Langweiliger Loot
- ➖ Unausgegorene Dark Zone
- ➖ Dürftige Hintergrundgeschichte



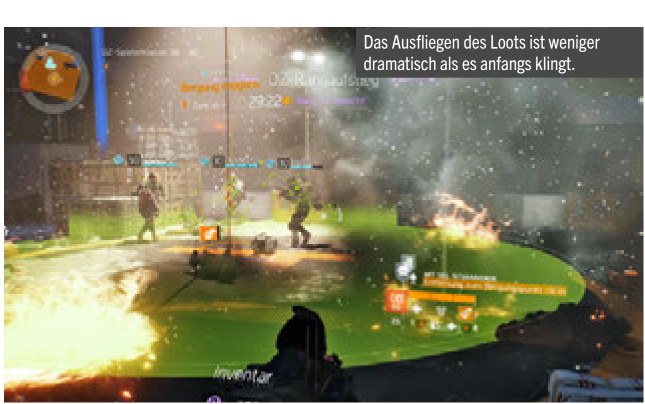
als dass wir *The Division* neben dem kommerziellen Hit-Status auch eine hohe 80er-Wertung oder gar einen PC-Games-Award verleihen könnten. Der Shooter-Kern dieses MMORPGs ist auf Dauer einfach zu schwachbrüstig und die – für einen Einzelspieler- oder Koop-Titel mehr als ordentlichen – Inhalte erfüllen nicht die Ansprüche, die an Online-Rollenspiele gestellt werden. Wer erwartet, hunderte Stunden in die Jagd nach neuem Loot zu stecken, ohne gelangweilt zu werden, der ist bei *The Division* an der falschen Adresse. Für Hack&Slay-Fans, die auf die vergleichsweise statischen Deckungsgefechte mit Schusswaffen verzichten können, gibt es bessere Alternativen wie *Path of Exile*, *Diablo 3*, *Torchlight 2* oder *Grim Dawn*. Die bieten inzwischen auch deutlich mehr Motivation nach Abschluss aller Missionen als *The Division*. Hier muss Massive noch kräftig nachlegen, laut Entwickler ist der Jahresplan für die Veröffentlichung von (teils kostenpflichtigen) Updates bereits fertig. Auch wenn das schwedische Ubisoft-Studio mit *The Division* eine gute Basis für derartigen Aufgaben-Nachschub geschaffen hat: Die Frage muss erlaubt sein, wieso nicht von Anfang an abwechslungsreichere Missionsabläufe, anspruchsvolle Gruppen-Raids oder selbstverständliche Features wie ein Handels- und Tauschsystem zwischen Spielern im Spiel enthalten sind. Wen die Wartezeit auf entsprechende Patches und DLCs nicht stört, der hat schon jetzt viel Spaß, braucht zum Spielen aber zwingend ein Uplay-Konto und eine permanente Interverbindung. ❑

PVP UND PVE IN DER DARK ZONE

Die Dark Zone von *The Division* lässt sich auf Wunsch komplett ignorieren, ein Besuch ist optional. Allerdings wartet hier die stärkste Ausrüstung, bewacht von KI-Gegnern, deren Level teils über der Maximalstufe liegt. Gesammelte Items müssen dabei ausgeflogen werden. Weil die Dark Zone ein offenes PvP-Gebiet ist, können auch andere Spieler den Loot abjagen. Im Test kam das aber nur sehr selten vor, stattdessen erlebten wir viel friedliche Kooperation mit anderen Gruppen. Der Friede rührt auch daher, dass Player Killer als Abtrünnige auf der Karte markiert werden und einen dicken XP-Abzug hinnehmen müssen. Das strenge System legt auch versehentliches Friendly Fire als Angriff aus, was schnell zu Frust führen kann. Noch dazu hat man als Player Killer mit nervösem Abzugsfinger keine Möglichkeit zu sehen, ob andere Spieler überhaupt nützliche Gegenstände mit sich führen. Das trägt dazu bei, dass das Endgame von *The Division* momentan eher unspektakulär daherkommt. Statt cooler High-Level-Aufgaben steht viel Grinding auf dem Programm. Allein in der Dark Zone gilt es 50 weitere Stufen zu erklimmen, die den Zugang zum besten Equipment regeln. In der Praxis pendelt man zwischen wenigen Farm-Spots und dem Abflugpunkt hin und her und muss überproportional viel Zeit ins Grinding stecken, um High-End-Items zu finden, die man sich viel einfacher mit Phoenix Credits kaufen könnte.



Auch in der Dark Zone sammelt ihr Phoenix Credits, mit denen ihr Items kauft.



Das Ausfliegen des Loots ist weniger dramatisch als es anfangs klingt.

MEINE MEINUNG

Max Falkenstern



„Das eintönige Grinding lässt mich auf Dauer kalt."

Nachdem die anfängliche Euphorie rund um den Verkaufsstart verflogen war, regte sich in den *The Division*-Foren erste Kritik am Endgame. Diesem negativen Feedback schließe ich mich an. Schon nach dem ersten Spieldrittel wiederholen sich die einzelnen Elemente nur noch und das grundsätzlich interessante Konzept der Dark Zone geht bislang überhaupt nicht auf. Was als spannende Folge von „Schießt er oder schießt er nicht?"-Konfrontationen mit anderen Spielern im *DayZ*-Stil geplant war, ist momentan ein einziger Grind gegen KI-Gegner, bei dem jeder PvP-Versuch massiv bestraft wird. Einen Grund zum Weiterspielen sehe ich so nicht. Daher werde ich *The Division* jetzt erst mal beiseitelegen und auf die angekündigten Erweiterungen warten.

Garden Warfare 2 bietet sechs neue Klassen, darunter etwa der muskelbepackte Elvis-Verschnitt Super Brainz.

PC Games AWARD Ausgabe 04/2016 86

Genre: Action
Entwickler: Popcap Games
Publisher: Electronic Arts
Erscheinungsdatum: 25.02.2016
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 12

Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2

Der herrlich unsinnige Krieg zwischen Pflanzen und Untoten tritt mit zahlreichen Neuerungen in die zweite Phase ein.

Von: Max Falkenstern

Mehr Klassen, mehr Modi, mehr Spaß: Entwickler Popcap setzt noch einen drauf und liefert mit *Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2* eine klassische Fortsetzung der charmanten Zombie-Pflanzen-Keilerei ab. Klassisch deshalb, weil das Studio auf Nummer sicher geht und mehr von altbewährten Inhalten liefert. Eine der wenigen, aber dafür überraschenden Neuerungen finden wir in der Solo-Kampagne. Diese hat im Vergleich mit dem Vorgänger deutlich mehr Fleisch auf den Rippen und unterhält dank witziger Einfälle und freischaltbarer Extras für mehrere Stunden. Hier gibt es allerdings einen Haken: Ohne Internetverbindung hat man auch keinen Zugriff auf die Einzelspielerinhalte! Herzstück bleiben aber die Online-Partien, die aufgrund neuer Klassen und Maps mehr Spaß machen als zuvor.

Willkommen in Zomburbia!

Herbe Niederlage für die Pflanzen: In *Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2* haben die Zombies die Kontrolle über Suburbia übernommen und den Schauplatz kurzerhand in Zomburbia umgetauft. Die Schlacht mag zwar verloren sein, nicht aber der Krieg – und so gehen die Pflanzen kurzerhand in die Offensive. Vor dieser Ausgangslage erschafft Popcap mit dem Hinterhof-Kampfplatz eine begehbare Welt, in die wir unmittelbar nach Spielstart hineinkatapultiert werden.

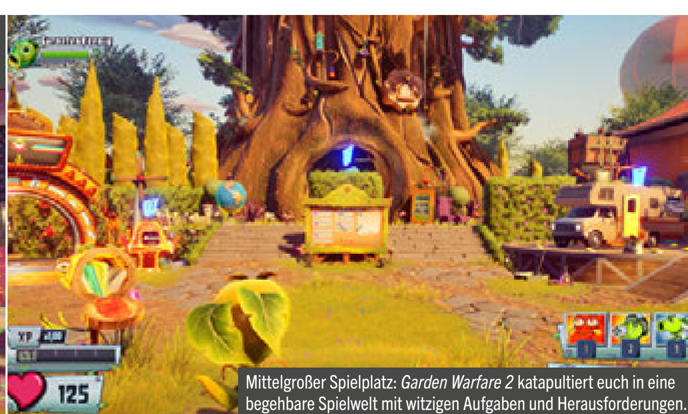
Die biederen Menüs aus dem Vorgänger sind Geschichte, in *Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2* starten Pflanzen und Zombies in ihrer jeweiligen Heimatbasis und laufen unter unserer Kontrolle zu sichtbar gekennzeichneten Sehenswürdigkeiten wie der Umkleidekabine, dem Stickerladen oder dem Multiplayer-Portal. Die Laufwege fallen dabei glücklicherweise recht kurz aus, außerdem hat das Ganze einen Vorteil: Wenn wir unseren Charakteren neue Kostüme anziehen oder deren Fähigkeit tauschen, sehen wir die Änderungen ohne Ladezeiten direkt im Spiel.

Belohnungen an jeder Ecke

Der Hinterhof-Kampfplatz ist aber nicht nur eine Art virtuelle Lobby,



Netter Zeitvertreib: Im Hinterhof-Kampfplatz treffen wir auf Figuren, die uns mit besonderen Missionen versorgen und exklusive Belohnungen versorgen.



Mittelgroßer Spielplatz: *Garden Warfare 2* katapultiert euch in eine begehbare Spielwelt mit witzigen Aufgaben und Herausforderungen.

Sesam, öffne dich: Überall in der Spielwelt sind Truhen versteckt. Deren Inhalt bekommen wir aber nur zu Gesicht, wenn wir genug Sterne durch das Abschließen von Herausforderungen sammeln.

Eskortauftrag mal anders: Während sich Maispflanze den Weg zum Zielpunkt freikämpft, geben wir Unterstützung von oben.

Im Maul eines Haifischs: Mit derlei skurrilen Einfällen im Spiel hält sich Entwickler Popcap in *Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2* zum Glück nicht zurück.

sondern dient auch als echte Spielwiese mitsamt NPCs. In der Kartenmitte treffen computergesteuerte Untertanen der Pflanzen und Zombies aufeinander. Wir können das Zentrum für uns beanspruchen und eine Belohnung kassieren, indem wir die Flagge im Zuge eines Events gegen mehrere Feindwellen verteidigen. Außerdem stoßen wir im Umland auf gleich mehrere Figuren, die uns mit kurzweiligen Missionen versorgen.

Wir sammeln etwa für ein Huhn Autoteile aus Holzkisten und müssen dabei das Zeitlimit im Auge behalten oder spielen Kopfgeldjäger und eliminieren einen mächtigen Zombie-Wicht aus der Zukunft, bevor er sich aus dem Hinterhof wegteleportiert. Als Dankeschön gibt's neben Münzen, die wir in neue Sticker-Pakete investieren, außergewöhnliche Kostüme. Für zusätzliche Motivation, die Welt zu erkunden, sorgen versteckte Truhen. Um diese zu öffnen, benötigen wir Sterne, die wir wiederum ausschließlich fürs Abschließen täglicher Herausforderungen der Sorte „Schließe fünf Boss-Wellen bei Gartenkommando ab" erhalten.

Die Sterne können wir zugleich auch dafür verwenden, um den Abfall in unserer Heimatbasis gegen ansehnlichere Schmuckobjekte wie Statuen zu tauschen. Dass sich schnell Erfolgserlebnisse einstellen, liegt am motivierenden Fortschrittssystem. Ob wir Missionen im Hinterhof lösen oder Multiplayer-Partien austragen: *Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2* überschüttet uns für nahezu jede Aktion mit Geldmünzen und Erfahrungspunkten. Jede Klasse lässt sich praktisch unbegrenzt hochleveln, dazu kommen freischaltbare Upgrades, Kostüme, Anerkennungen in Form besonderer Titel und vieles mehr.

Guter Solo-Modus

Überraschend umfangreich fällt der Einzelspieler-Part in *Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2* aus. Wo es im Debütspiel für Solisten nichts zu tun gab abgesehen vom kurzweiligen Gartenkommando-Modus, steht uns in der Fortsetzung je eine Kampagne aufseiten der Pflanzen und Zombies zur Verfügung. Diese Kampagnen dienen vornehmlich dazu, einzelne Spielmodi sowie die sechs neuen Klassen vorzustellen und uns damit auf Mehrspieler-Partien vorzubereiten.

Weil die Missionen aber durch eine humorige Geschichte zusammengehalten werden und die Aufgaben zum Teil mit launigen Ideen angereichert sind, kommt der Einzelspielermodus hochwertig rüber. In einer Mission schrumpfen wir uns etwa mithilfe eines gestohlenen Zaubertranks auf Mausgröße,



Die zwölf neuen Karten für den Mehrspieler-Modus sind optisch ein Augenschmaus. In Zen Gipfel kämpfen wir etwa zwischen japanischen Tempelanlagen.

Wer sich mit Rosie anlegt, muss damit rechnen, in eine Ziege verwandelt zu werden. Auch Teil 2 glänzt mit Charme und Humor.



Spielmodi wie Gartenzwergbombe feiern in *Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2* ein Comeback. Neu hinzu kommen Krautangriff und Friedhofkommando.

um ins Maul eines Haifischs zu gelangen, der an Schluckbeschwerden leidet. Oder wir bombardieren Zombies aus luftiger Höhe mit Maiskolben, sammeln einem Schatz zugehörige Dublonen ein und infiltrierten die Feindbasis.

Gartenkommando ist wieder mit von der Partie und ist in *Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2* neuerdings auch aus der Perspektive der Untoten spielbar. Sind Freunde gerade nicht anwesend, springt die KI als Koop-Partner ein. Die Entscheidung über die vom Computer gespielte Klasse dürfen wir selbst fällen, außerdem können wir während der laufenden Partie per Tastendruck jederzeit zwischen allen Helden auf dem Schlachtfeld hin und her wechseln.

Größeres Multiplayer-Chaos

Am meisten Spaß macht *Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2* wenig überraschend mit anderen Spielern. Für frischen Wind sorgen insgesamt sechs neue Klassen. Die Zombies schicken etwa den mit Doppel-Blastern bewaffneten Wicht an die Front, der seinem Namen entsprechend winzig klein ist und auch nur wenige Treffer einstecken kann. Leben wir jedoch lange genug, dürfen wir in einen Mech-Anzug schlüpfen und den Pflanzen so richtig einheizen. Neu sind auch der Elvis-Verschnitt Super Brainz, der primär mit Fäusten austeilt und der Piratenzombie Käpt'n Totbart. Letzterer kann etwa einen Papagei rufen und in ein Fass hüpfen, das auf Knopfdruck in die Luft fliegt!

Die Pflanzen erhalten mit Major Mais einen Schadensausteiler, der äquivalent zum All-Star-Zombie Projektile in irrer Geschwindigkeit abfeuert. Rosie verwandelt Gegner derweil in harmlose Ziegen und kann sich kurzzeitig dematerialisieren, während sich Orange Zitron in eine agile Kugel verwandeln und einen schützenden Energieschild aktivieren kann. Die neuen Klassen ergänzen die bisherige Riege hervorragend und sind weitgehend gut ausbalanciert. Nur der Wicht kam uns im Team-Deathmatch aufgrund seiner äußerst niedrigen Lebenspunkte sinnlos vor.

Bei den Spielmodi gibt's keine großen Überraschungen. Krautangriff stellt quasi die Pflanzen-Version von Garten und Friedhöfe dar und lässt Erbsen, Kakteen, Sonnenblumen und Konsorten die Angreiferrolle einnehmen. Der eingangs erwähnte Koop-Modus Friedhofkommando, in dem wir aufseiten der Zombies Gegnerwellen abwehren, ist ein weiterer Neuzugang. Und das war es auch schon – ein paar mehr neue Modi hätte es unserer Meinung nach schon geben können! Immerhin sind mit Suburbination, Gartenzwergbombe, Abschuss bestätigt und Co. aus dem Vorgänger bekannte Spielvarianten wieder mit an Bord und unterhalten dank neuer Klassen und zwölf frischen Maps mehr denn je!

Den Tiefgang von *Battlefield 4* erreicht *Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2* nach wie vor nicht, aber das dürfte eingefleischten Fans egal sein, solange das Spielgefühl weiterhin herrlich chaotisch bleibt und das Spiel viel Humor versprüht. Und in dem Punkt können wir Spieler definitiv beruhigen: Die Fortsetzung behält nicht nur den Charme des Debütspiels in allen Belangen bei, es legt sogar eine Schippe drauf. ❑

CHARAKTER-IMPORT UND KOSTENLOSE DLCS

Wer in das erste *PvZ: Garden Warfare* viele Stunden versenkt hat, darf sich freuen. In der Fortsetzung könnt ihr sämtliche Charaktere mitsamt freigespielter Kostüme und Upgrades übernehmen. Außerdem gibt's einen Treuebonus in Form von exklusiven Belohnungen, die an den Level geknüpft sind. Löblich: Wie schon im Vorgänger sollen alle DLCs nach Verkaufsstart für alle kostenlos zum Download angeboten werden.

MEINE MEINUNG

Max Falkenstern



„Eine ehrliche Fortsetzung! Nicht mehr und mehr weniger."

„Größer, gemeiner, größer!" – EAs Marketing-Slogan für *PvZ: Garden Warfare 2* könnte ehrlicher kaum sein. Denn die Fortsetzung setzt in allen Disziplinen noch einen drauf: Maps, Modi, Klassen, Kostüme und freischaltbare Upgrades. Wer abseits der überraschend gelungenen Kampagne nennenswerte Gameplay-Neuerungen erwartet, wird vielleicht enttäuscht und die Investition von 50 Euro infrage stellen. Ich für meinen Teil kann mich aber mit dem eingeschlagenen Weg arrangieren und blicke vollends zufrieden auf die Fortsetzung. Die neuen Klassen und Maps sind eine willkommene Bereicherung und sorgen in Kombination mit einer wahren Flut an freischaltbaren Extras für eine Sogwirkung, der ich mich kaum entziehen kann. Und über den ulkigen Humor kann ich noch immer herrlich lachen. Wir sehen uns auf dem Schlachtfeld!

PRO UND CONTRA

- ➕ Überraschend solide Einzelspieler-Kampagne
- ➕ Im Hinterhof-Kampfplatz gibt es viel zu entdecken
- ➕ Neue Maps, Modi und Klassen bringen frischen Wind ins Gameplay
- ➕ Massig neue freischaltbare Kostüme, Fähigkeiten, Extras
- ➕ Charakter-Import aus dem Vorgänger möglich
- ➖ Unterm Strich nur größerer Umfang zum Kaufpreis von 50 Euro
- ➖ Permanente Internetverbindung auch bei Solo-Inhalten Pflicht



WERTUNG 86



Hoagie, Dr. Fred, Bernard und Laverne vor den Chron-O-Johns – den praktischen Zeitreise-Klos.

Mit Purpur Tentakel erfanden Schafer und Grossman einen der irrsten Spieleschurken aller Zeiten.

Genre: Adventure **Entwickler:** Double Fine / Lucas Arts **Publisher:** Double Fine **Erscheinungsdatum:** 22.03.2016 **Preis:** ca. € 15,- **USK:** nicht bekannt

Day of the Tentacle Remastered

Endlich zurück ins Tollhaus! Double Fine verpasst dem legendären Lucas-Arts-Klassiker eine lange überfällige HD-Frischzellenkur.

Von: Felix Schütz

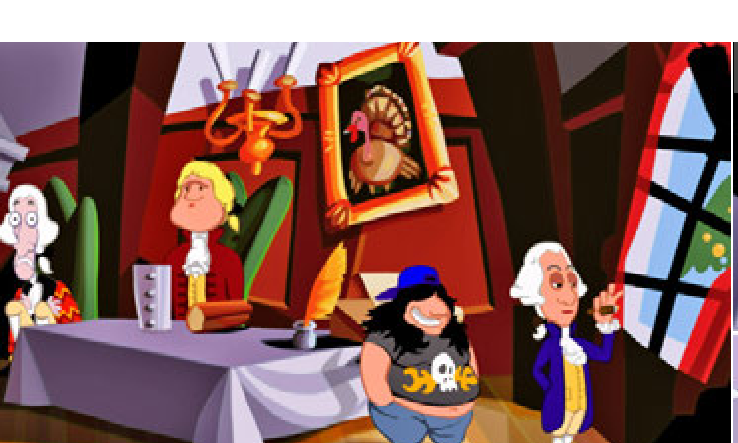
Gäbe es einen Ehren-Oscar für Computerspiele, *Day of the Tentacle* hätte ihn sich locker verdient. 23 Jahre hat das Adventure von Tim Schafer (*Psychonauts*) und Dave Grossman (Telltales *Sam & Max*) schon auf dem Buckel, doch von Altersschwäche keine Spur: Die abgedrehte Zeitreise-Knobelei zählt nicht nur zum Besten, was Lucas Arts je hervorgebracht hat, sie kann sich auch heute noch mit vielen modernen Adventures messen. Den Beweis dafür liefert nun Double Fine, die sich von Lucas Arts die Erlaubnis holten, ein HD-Neuauflage des Kultspiels zu produzieren. Die macht zwar wenig neu, begeistert aber gerade deshalb genau wie in 1993.

Gehe zu Zeitreise-Klo

Der pixelige Look der Originals ist einer knackscharfen HD-Optik gewichen. Das hätte schiefgehen können, doch zum Glück hat Double Fine den herrlichen, kontrastreichen Comic-Stil des Urspiels streng beibehalten – im Grunde wurden die Originalgrafiken einfach nur nachgezeichnet. Anders als bei den Remakes von *Monkey Island 1* und *2* wurde allerdings auf neue Effekte, Schatten und Animationen verzichtet, im Vergleich wirkt die Grafik von *Day of the Tentacle Remastered* daher längst nicht so frisch wie die letzten Guybrush-Abenteuer oder gar Daedalics *Deponia*-Serie. Dafür bleibt der Charme des Urspiels aber komplett erhalten. Nostalgiker wechseln außerdem jederzeit per Tastendruck zur Originaloptik und genießen die Klötzchenpracht in 320 x 240 Pixeln.

Rede mit Pferd

Day of the Tentacle war das erste Lucas-Arts-Adventure mit Sprachausgabe – was 1993 eine kleine Revolution war, klingt heute eher verrauscht und technisch unsauber. Umso besser, dass Double Fine die originalen Tonaufnahmen sicherstellen und neu abmischen konnte, dadurch wirken sie wieder frisch und zeitgemäß. Die Remaster-Version bietet neben der englischen Sprachausgabe auch die deutsche Vertonung – die klingt zwar manchmal etwas unbeholfen, rundet den Retro-Charme des Spiels aber perfekt ab. Zudem gibt's verschiedene Untertitel, die man beliebig mit der Sprachausgabe kombinieren kann – vorbildlich! Einzig die neu eingespielte Musik wirkt leider etwas lieblos, wer sich auf aufwendige orchestrale Klänge mit echten Instrumenten gefreut hat, wird enttäuscht.


Der unvergleichlich lässige Hoagie geht George Washington, dem ersten US-Präsidenten, auf den Keks.


Die schrullige Laverne verschlägt es 200 Jahre in die Zukunft, in der die Tentakel die Menschheit unterjocht haben. Unser Ziel: Aus dem Gefängnis entkommen und dann ab zurück in unsere Zeit!



◀ Mit der F1-Taste wechseln wir jederzeit in die Originalgrafik von 1993, die in herrlich groben 320 x 240 Bildpunkten erstrahlt. Am unteren Bildrand zu sehen: das alte Verben-Interface plus Inventar. Wenn wir möchten, können wir auch in dieser Darstellung mit der neuen Steuerung spielen – alle neuen Features von Grafik über Musik bis hin zu Sprachausgabe und Interface lassen sich nämlich frei kombinieren.

▼ Für die HD-Neuauflage hat Double Fine alle Grafiken neu gezeichnet, das Ergebnis ist ein hochauflösender Look, der den Charme des alten Comic-Stils perfekt beibehält. Authentischer kann man ein Adventure kaum restaurieren. Auf neue Details wie Schatten, verbesserte Effekte und flüssigere Animationen muss man allerdings verzichten.

Nimm Plastikkotze

Bei der Steuerung genießen wir freie Wahl: Für die HD-Version hat Double Fine ein neues Verben-Ringmenü eingebaut, das sich sowohl mit der Maus als auch mit dem Gamepad prima bedienen lässt. Sogar an eine Hotspot-Anzeige hat man gedacht! Und wem das alles zu modern ist, der kann auch das alte Interface nutzen und seine Helden mit klassischen Gehe-zu-Benutze-mit-Kommandos ans Ziel führen.

An Bonusmaterial liefert Double Fine neben einem Audiokommentar mit den Original-Entwicklern auch eine umfangreiche Galerie, in der wir Zeichnungen aus den frühen 90ern durchstöbern können. Nett!

Benutze Hamster mit Mikrowelle

Inhaltlich bleibt das Spiel komplett unangetastet, die Rätsel und die Story sind genauso abgefahren wie eh und je: *Day of the Tentacle* ist die Fortsetzung zu Ron Gilberts *Maniac Mansion* (das als Easter Egg komplett im Spiel enthalten ist) und lässt uns mit den liebenswerten Studenten Bernard, Hoagie und Laverne die Villa der verrückten Familie Edison erkunden. Dort sollen wir diesmal das mutierte Purpur-Tentakel davon abhalten, die Welt zu erobern, weshalb wir unsere Helden mithilfe von Dixi-Klos (kein Witz) durch die Zeit schicken, um den bösen Saugnapf aufzuhalten. Dabei geht natürlich alles schief; Hoagie kommt 200 Jahre früher an als geplant, Laverne landet dafür 200 Jahre in der Zukunft. Das Coole daran: Wir springen beliebig zwischen den drei Helden hin und her, sammeln massig Items und lösen damit abgefahrene Puzzles, von denen manche mehrere Zeitebenen umspannen – ein Glück, dass wir Gegenstände in die Klos spülen und so zwischen den Figuren tauschen können! Rund um Plastikkotze, Mikrowellenhamster und Spaghetti-Mumien haben die Entwickler Dutzende schräge Rätsel gestrickt – wer das Spiel noch nicht kennt, dürfte sich hier und da vielleicht die Zähne ausbeißen. Aber: Im Vergleich zu modernen Adventures wie *Deponia* ist *DOTT* auch nicht kniffliger – man muss eben ein Weilchen rumprobieren, bis man auf die Lösung kommt. Leider bietet *Day of the Tentacle* nur wenige Locations und ist in 5 bis 6 Stunden durchgespielt. Dafür muss man aber auch nur 15 Euro berappen – ein fairer Preis für einen Meilenstein, der in jede Adventure-Sammlung gehört. Spätestens jetzt!

Das Spiel ist über Steam, Humble Bundle und GOG erhältlich. ❑



Auf Wunsch spielen wir mit einem neuen, schlanken Verben-Ringmenü. Prima für Gamepads geeignet!

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Hübsch geschärftes Kult-Adventure, muss man kennen!“

Ist es fair, ein 23 Jahre altes Adventure, das im Grunde nur grafisch überpinselt wurde, so hoch zu bewerten? Ich finde: ja! *DOTT* war nicht nur seinerzeit ein wegweisendes Adventure, es macht mir auch heute noch fast genau so viel Spaß wie damals, als ich mit 10 Jahren staunend vor dem Monitor saß. Natürlich hat sich das Genre weiterentwickelt, natürlich ist nicht mehr alles Gold, was einst strahlend glänzte. Doch das tolle Design, die coolen Figuren, die originellen (und teils reichlich irren) Rätsel, das alles ergibt immer noch ein kleines, witziges und absolut empfehlenswertes Adventure. Am Remaster gefällt mir besonders, dass ich mir die Neuerungen frei kombinieren darf: So spiele ich trotz neuer HD-Grafik mit altem Interface, stelle englische Sprecher mit deutschen Untertiteln ein und höre dazu die Dudelmusik von 1993. Prima! Auch wenn Double Fine zweifellos mehr Mühe in zusätzliche Grafiken und einen aufwendigeren Soundtrack hätte stecken können: Diese Neuauflage ist rundum gelungen und für jeden Adventure-Fan, der den Klassiker noch nicht gespielt hat, ein Pflichtkauf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Unverfälschter Lucas-Arts-Klassiker
- ➕ Enorm liebenswerte Charaktere
- ➕ Nach wie vor tolles Comic-Design
- ➕ Drei spielbare Helden
- ➕ Jederzeit zwischen altem und neuem Grafikmodus umschaltbar
- ➕ Neues, schlankes Interface und auf Wunsch klassische Verbensteuerung
- ➕ Neuer HD-Look behält den Charme des Originals bei
- ➕ Deutsche und englische Tonspuren lassen sich mit verschiedensprachigen Untertiteln kombinieren
- ➕ Viele freispielbare Konzeptzeichnungen und Audiokommentere
- ➕ Neu abgemischte Original-Sprachausgabe von 1993
- ➕ Sehr gut mit Gamepad spielbar
- ➕ Neue Hotspotanzeige
- ➕ *Maniac Mansion* von 1987 komplett spielbar als Easter Egg enthalten
- ➕ Günstiger Preis (ca. 15 Euro)
- ➖ Animationen der Ur-Fassung wurden nicht verbessert (sehen zum Glück aber immer noch ganz gut aus)
- ➖ Im Vergleich zu modernen Adventures mäßige deutsche Sprachausgabe
- ➖ So gut wie keine neuen Grafikdetails (z. B. mehr Umgebungsanimationen), dadurch wirken die Levels steril
- ➖ Mit ca. 5 bis 6 Stunden sehr kurz
- ➖ Einige Rätsellösungen sind ziemlich an den Haaren herbeigezogen.
- ➖ Neu eingespielter Soundtrack wirkt manchmal etwas lieblos

WERTUNG **85**

Rufus, Goal und Professor McChronicle brechen mit einer Zeitmaschine zu neuen Abenteuern auf.

PC Games AWARD 85 Ausgabe 04/2016

PC Games EDITORS' CHOICE ADVENTURE

Genre: Adventure
Entwickler: Daedalic Entertainment
Publisher: Daedalic Entertainment
Erscheinungsdatum: 01.03.2016
Preis: ca. € 30,-
USK: ab 6

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Von: Matthias Dammes

Deponia Doomsday

Der Traum vieler Fans wird wahr: Rufus ist zurück! Der chaotische und selbstverliebte Adventure-Held stellt den Müllplaneten Deponia diesmal mit Zeitreisen auf den Kopf.

Ihr könnt euch gerne darüber aufregen, die Geschichte im Kopf weiterspinnen oder andere mögliche Enden diskutieren... aber die Geschichte, die ich euch erzählen wollte, endet damit [...]. Ich wollte es genau so haben, wie es ist. Und das auch schon von Anfang der Trilogie an. Ein anderes Ende werdet ihr nicht bekommen." Mit diesen Worten verteidigte *Deponia*-Schöpfer Jan „Poki" Müller-Michaelis kurz nach dem Release das Ende von *Goodbye Deponia*. Er betonte dabei auch, dass es keinen *Deponia*-Nachfolger geben werde.

Und doch stehen wir nun hier und testen mit *Deponia Doomsday* den vierten Teil der Schrottsaga. In einem stillen Kämmerlein des Daedalic Hauptquartiers entstand in den letzten Monaten eine Fortsetzung von Rufus' Abenteuer, ohne dass es die jemand mitbekam. Ein noch größerer Clou als die eigentliche Existenz eines vierten *Deponia* war jedoch die erstmalige Ankündigung des Spiels nur wenige Tage vor der Veröffentlichung.

Vierter Akt der Müll-Saga

Zwar fasst Goal zu Beginn des Spiels die vergangenen Ereignisse noch einmal grob zusammen, Vorkenntnisse aus der Trilogie sind zum Verständnis der Geschichte jedoch trotzdem von Vorteil. Immer wieder nimmt die Handlung Bezug auf vergangene (oder zukünftige) Ereignisse. Als Held wider Willen fungiert auch diesmal der selbstverliebte und tollpatschige Rufus. Doch was ist mit ihm nach seinem eher unschönen Abgang nach dem dritten Teil geschehen? Das verschweigt uns das Spiel zunächst.

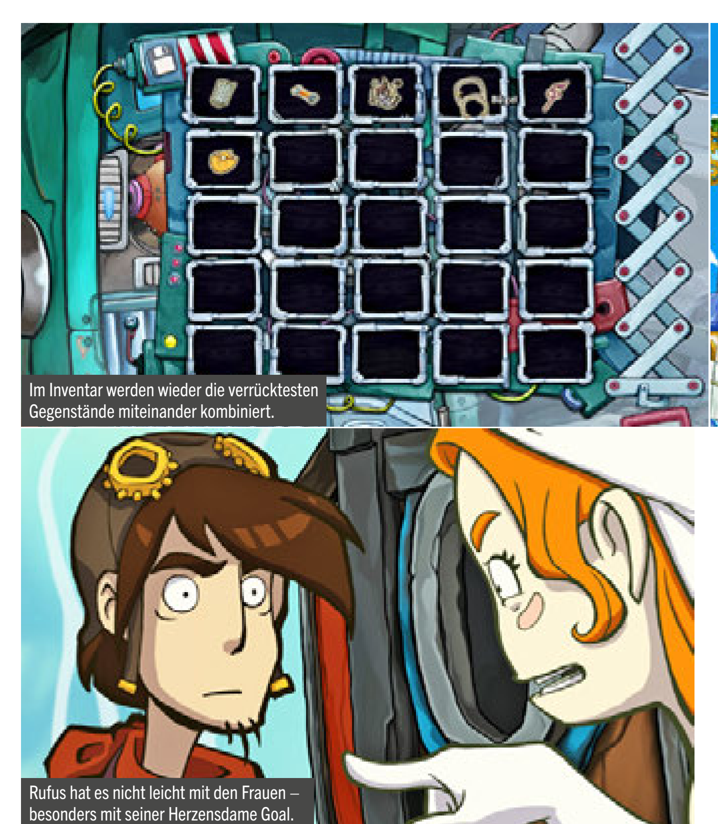
Stattdessen erwacht Rufus aus einem tiefen Traum – oder war es doch eine Zukunftsvision? Egal, die neueste Erfindung des Hobby-Bastlers ist fertig, mit der er es zusammen mit seiner Freundin Toni endlich nach Elysium schaffen will. Zuvor trifft er jedoch auf den eigenartigen Professor McChronicle, der sich mit Zeitanomalien beschäftigt



Alles nur geträumt? Rufus erwacht mit einer beunruhigenden Vision auf Deponia.



Per Tastendruck lassen sich alle interaktiven Objekte eines Schauplatzes anzeigen.



Im Inventar werden wieder die verrücktesten Gegenstände miteinander kombiniert.

Rufus am Ziel seiner Träume, Elysium. Doch kann das wirklich wahr sein?

Rufus hat es nicht leicht mit den Frauen – besonders mit seiner Herzensdame Goal.

und zufällig auch eine Zeitmaschine dabei hat. Natürlich bekommt Rufus seine unverantwortlichen Hände an das Gerät und startet auf diese Weise in ein Abenteuer, bei dem er gleich in mehreren Zeitlinien Chaos stiftet.

Wie immer steht dabei nicht weniger als das Schicksal von ganz Deponia auf dem Spiel. Durch die unterschiedlichen Zeitebenen bleibt die Handlung stets spannend und serientypisch völlig überdreht. Gegen Ende leidet aber auch *Deponia Doomsday* unter dem gängigen Zeitreise-Story-Problem, dass die Handlung durch die Zeitreisen recht chaotisch und teilweise auch verwirrend wird. Wenn es von einer Zeitschleife zu nächsten und dann noch in eine Welt zwischen der Zeit und wieder zurück geht, verliert man schnell mal das derzeitige große Ziel aus dem Auge.

Alte Bekannte und neue Gesichter

Bereits während der Trilogie stellte *Deponia* eine ganze Reihe seiner interessantesten Bewohner vor. Viele davon sind auch diesmal wieder mit dabei. Neben Goal, die natürlich nicht fehlen darf, sind auch Figuren wie Wenzel, Toni und Lotti wieder mit von der Partie. Aber auch neue Charaktere gibt es zuhauf. Ob nun die Sonnenblumen-KI Ronny oder drei sprechende Erdnüsse, an ausgefallenen neuen Ideen mangelt es nicht. Zwar verschlägt es Rufus auch wieder in seine Heimatstadt Kuvaq, Schauplätze werden jedoch kaum wieder aufgewärmt. Stattdessen bietet *Deponia Doomsday* eine ganze Fülle an unterschiedlichen Locations, was vor allem durch die Zeitreise-Thematik erreicht wird. Diese hat wiederrum jedoch auch den Nachteil, dass sich bestimmte Spielabschnitte wiederholen. Langweilig wird es dabei trotzdem nie. Mit rund 15 Spielstunden fällt das Spiel noch einmal größer aus als *Goodbye Deponia*, der bisher längste Teil der Reihe.

Mit dem Kopf durch die Wand

So abgedreht wie die Welt von *Deponia* gestaltet sich auch das Rätseldesign. In McGyver-Manier werden aus völlig unscheinbaren Gegenständen die verrücktesten Apparate gebastelt, mit listigen Kniffen werden Charaktere reingelegt und neue Wege eröffnet. Die eigenwilligen Gedankengänge von Rufus sind dabei nicht immer auf Anhieb nachzuvollziehen. Gut wer auch bei komplexen Problemen in der Lage ist mal um die Ecke zu denken. Immerhin lassen sich auf Knopfdruck die Hotspots in jedem Schauplatz anzeigen.

Gerade im späteren Spielverlauf nerven einige Rätsel jedoch auch mit Lösungen, die ganz schön weit hergeholt scheinen. Eine optionale Hilfe mit dezenten Hinweisen in die richtige Richtung wäre hier wünschenswert gewesen. Wie schon in den Vorgängern fehlt ein solches Feature auch in *Deponia Doomsday*. Zwischendrin wird das Gameplay wieder von diversen Mini-Spielen aufgelockert, die nie sonderlich viel Zeit kosten, aber bei Bedarf auch komplett übersprungen werden können. Neu sind gelegentliche Quicktime-Elemente und Zeitlimits, die je-

DIE DEPONIA-TRILOGIE – KOSTENLOS IN DIESEM HEFT!

Zwischen Januar 2012 und Oktober 2013 veröffentlichte Daedalic Entertainment zusammen mit Jan Müller-Michaelis, genannt Poki, die *Deponia*-Trilogie. Alle drei Titel findet ihr als kostenlose, DRM-freie Vollversionen in der Extended-Ausgabe dieser PC Games.



Deponia (2012)

Der chaotische Bastler Rufus arbeitet an immer neuen Plänen, einen Weg in die fliegende Stadt Elysium zu finden. Da fällt ihm plötzlich die Elysianerin Goal sprichwörtlich vor die Füße. Mit dem Hintergedanken, selbst nach Elysium zu kommen, hilft er ihr einen Weg nach Hause zu finden. Dabei deckt er eine Verschwörung zur Zerstörung von Deponia durch den Organon auf, um damit Elysium ins All zu schleudern.



Chaos auf Deponia (2012)

Fast hätten Rufus und Goal es geschafft, nach Elysium zu kommen. Kurz vor dem Ziel stürzen beide durch eine missglückte Rettungsaktion jedoch zurück nach Deponia. Goal wird dabei schwer verletzt und in drei Persönlichkeiten gespalten. Für die Rettung der Welt muss Rufus nun das Herz aller drei Goals gewinnen, einer Widerstandsgruppe beitreten, deren Führung übernehmen und in den offenen Kampf gegen den Organon treten.



Goodbye Deponia (2013)

Goals Persönlichkeiten werden wieder vereint und zusammen mit Rufus macht sie sich auf, das letzte Hochboot nach Elysium zu erreichen. Sie wollen den Ältestenrat warnen, dass es Bewohner auf Deponia gibt, um die Sprengung zu verhindern. Rufus klont sich sogar, um zu dritt ans Ziel zu gelangen. Am Ende kommt es zum Showdown auf dem Hochboot nach Elysium, wo sich Rufus zum Wohle Deponias opfert.


Deponia Doomsday bietet eine Vielzahl an sehr hübsch gezeichneten Schauplätzen.

doch stets fair verteilt und getimed sind.

Ein audiovisuelles Vergnügen
Keine Blöße gibt sich *Deponia Doomsday* bei der Präsentation, die den drei Vorgängern in nichts nachsteht. Für die deutsche Sprachausgabe haben sich wieder die bekannten Sprecher ins Tonstudio begeben, allen voran natürlich Monty Arnold als Rufus und Sinikka Compart als Goal. Dazu kommen Gastauftritte von Entwicklern wie Poki oder bekannten Stimmen wie Bernd Rumpf (Liam Neeson). Bei der Vertonung wurde wieder sehr viel Wert auf Details gelegt. So hat Rufus zu allem einen Spruch auf den Lippen und kommentiert auch falsche Rätselansätze entsprechend.

Optisch ist alles beim Alten, doch das ist in diesem Fall nichts Schlechtes. Die aufwändig gezeichneten Charaktere und Schauplätze sind nicht nur hübsch, sondern lassen sofort wohlige *Deponia*-Stimmung aufkommen. Die Animationen wirken gegenüber den Vorgängern sogar etwas geschmeidiger. Grafik, Sprecher und auch die Musik wirken wie aus einem Guss, als hätte es niemals eine Pause zwischen den *Deponia*-Teilen gegeben.

Auf dem Müllplanet ist selbst der Humor dreckig
Beim sehr schwarzen Humor der *Deponia*-Reihe haben sich die Autoren noch nie sonderlich zurückgehalten. Auch diesmal ist Rufus kein Kind von Traurigkeit. So gilt es zum Beispiel in einer Szene, eine Made in einem Mixer zu Met zu verarbeiten. Das wäre so gesehen noch nichts Besonderes, würde die Made mit ihrem niedlichen Grinsen nicht an die Raupe Spot aus *The Whispered World* erinnern. Auch mit Seitenhieben haben die Autoren erneut nicht gespart. Neben popkulturellen Anspielungen nehmen sie diesmal jedoch vor allem sich selbst, die Trilogie und die *Deponia*-Fans auf die Schippe. Das fängt bereits im Intro an, in dem Goal mit den Worten „Ach, der Schluss gefällt euch nicht? Ihr hofft noch auf ein Happy End?“ direkt die Kritiker des Endes von *Goodbye Deponia* anspricht. Ähnliche Anspielungen lassen sich im ganzen Spiel finden.

So überrascht dann auch das Ende kaum. Wir wollen hier natürlich nicht verraten, wie die Geschichte ausgeht. Dennoch ist der Ausgang der Story kein unwichtiger Teil der Gesamtbetrachtung. Schließlich störten sich viele Spieler beim Vorgänger vor allem am Ende. Und auch diesmal bietet das Finale Zündstoff für Diskussionen. Zumindest ist sich Poki am Ende doch treu geblieben, aber das findet ihr am besten selbst heraus. ❑

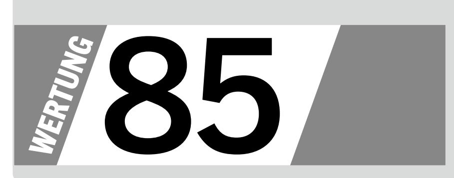
MEINE MEINUNG
Matthias Dammes



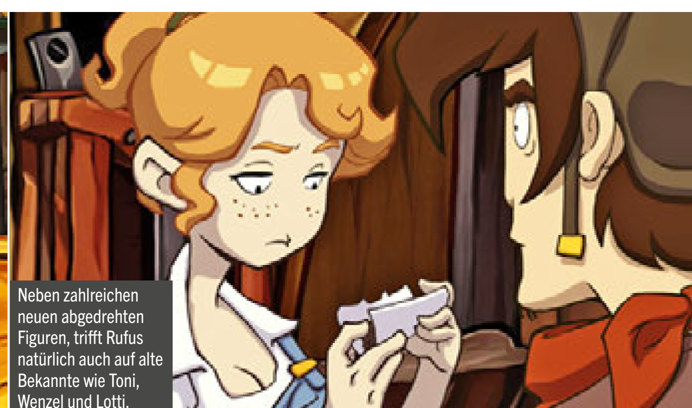
„Ein typisches *Deponia*, mit einer tiefgründigen Botschaft“

Ich muss zugeben, ich war nach dem Ende von *Goodbye Deponia* auch etwas enttäuscht. Allerdings habe ich auch recht schnell meinen Frieden damit gemacht und die Vision des Schöpfers akzeptiert. Nun ist es aber doch noch zu einem vierten Teil gekommen und ich finde Poki (und sein Team bei Daedalic) hat daraus etwas recht Geniales gemacht. Er bietet den Fans nicht nur mehr von Rufus und seinen verrückten Abenteuern, sondern macht daraus auch eine Art philosophische Abrechnung mit all den Kritikern an seinem Ende von *Goodbye Deponia*. Die Frage wird nur sein, wie viele Spieler diese übergeordnete Moral der Geschichte erkennen werden. Vielleicht interpretiere ich auch schon wieder zu viel in die Sache hinein. *Deponia Doomsday* ist in jedem Fall ein hervorragendes Adventure mit dem typischen Charme, schwarzem Humor und abgedrehten Rätseln. Sowie einem sympathisch trotteligen Helden, den man einfach mögen muss. Und das ist am Ende doch eigentlich das Wichtigste.

PRO UND CONTRA
- ➕ Schön gezeichnete Grafik
- ➕ Witzige Figuren
- ➕ Gewohnt gute Gags
- ➕ Hervorragende deutsche Sprecher
- ➕ Knackige Rätsel
- ➕ Hotspot-Anzeige
- ➕ Gut funktionierende Maus-Steuerung
- ➕ Ordentlicher Umfang
- ➕ Soundtrack von und mit Poki
- ➕ Spannende Zeitreisestory …
- ➖ … die am Ende aber auch chaotisch und verwirrend wird.
- ➖ Fehlende Rätselhilfe
- ➖ Einige Stellen nur mit wildem Rumprobieren lösbar




Der schwarze Humor der Serie darf natürlich nicht fehlen. Diese niedliche Made hat darunter zu leiden.


Neben zahlreichen neuen abgedrehten Figuren, trifft Rufus natürlich auch auf alte Bekannte wie Toni, Wenzel und Lotti.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Ubisoft Montréal
Publisher: Ubisoft
Erscheinungsdatum: 01.03.2016
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 16

Die Steinzeit ist ein raues Pflaster – vor allem großes Getier macht uns gehörig das Leben schwer.

Far Cry: Primal

Die Steinzeit ruft! Sollen wir diesem Ruf folgen oder macht *Far Cry: Primal* passend zum Setting auch spielerisch einen Schritt in die Vergangenheit?

Von: Lukas Schmid

Der Autor dieser Zeilen wünscht sich seit langer Zeit eines von den Spieleherstellern dieser Welt: ein richtig gut gemachtes Abenteuer im *Familie Feuerstein*-Universum. Nun, mit *Far Cry: Primal* kommt Ubisoft diesem Traum zumindest ziemlich nahe. Denn hier gelingt genau das Kunststück, welches ein *Feuerstein*-Spiel vollführen müsste: einen Titel in einer Version der Urzeit anzusiedeln, die sich im Grunde kaum von der Gegenwart unterscheidet – im Falle von *Primal* zumindest spielerisch.

Urzeit-Déjà-vu

Nun gut, das war fies, aber im Kern stimmt die Kritik: Die Unterschiede des neuen *Far Cry*-Ablegers zu den Vorgängern, speziell Teil 4, sind überschaubar. Erneut stolpern wir als Neuankömmling durch eine uns unbekannte Welt und nehmen von verschiedenen, zumeist durchgeknallten Figuren allerlei Haupt- und Nebenmissionen an. Zudem erobern wir wieder einmal feindlich besetzte Lager, craften neue Ausrüstungsgegenstände, was das Säbelzahntigerfell hergibt, und sammeln unzählige über die Map verteilte Items, bis uns die virtuellen Füße glühen. Das kennt man und das hat bisher schon jede Menge Spaß gemacht – dennoch hätten wir uns angesichts des unverbrauchten Settings einige Alleinstellungsmerkmale gewünscht. Auf Biegen und Brechen wurden Elemente aus den Gegenwartsablegern der Reihe in die Vergangenheit verfrachtet, die man so wahrscheinlich gar nicht vermisst hätte; Feinde in den Lagern rufen erneut Verstärkung herbei, wenn wir entdeckt werden


Dank Jäger-Sicht erkennen wir Tiere und Objekte besser, müssen aber mit dem unschönen Filter leben.


Sind wir in kalten Gebieten unterwegs, müssen wir uns warme Klamotten überziehen, um nicht zu erfrieren.

Der durchgeknallte Schamane Tensay versetzt uns mittels Blut-Drinks in Drogentrip-ähnliche Träume.

Dorfbewohnerin Sayla überzeugt durch ihre recht vielschichtige, interessante Charakterzeichnung.

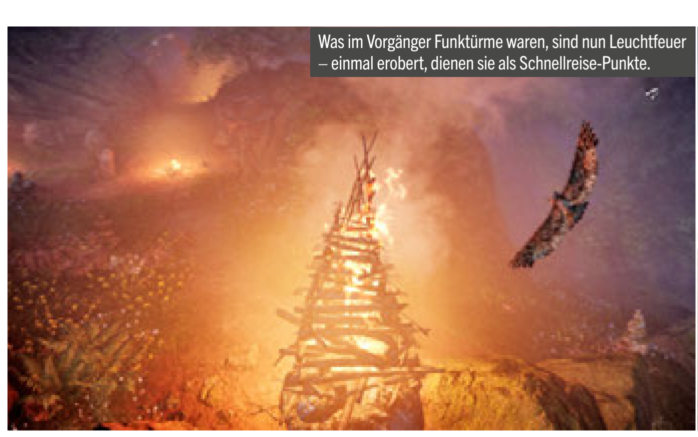
– diesmal mit einem großen Horn anstatt einer Alarmanlage. Wie in Teil 4 erklimmen wir mit einem Kletterhaken unzugängliche Klippen, erneut schalten wir die Karte frei, indem wir spezielle Orte einnehmen (diesmal: Leuchtfeuer), und sogar auf eine ausgewogene Anzahl von Männern und Frauen unter den Gegnern wurde geachtet. Anscheinend war die Steinzeit ein Vorbild in Sachen Gleichstellung von Mann und Frau – wieder was gelernt!

Schöne, alte Zeit

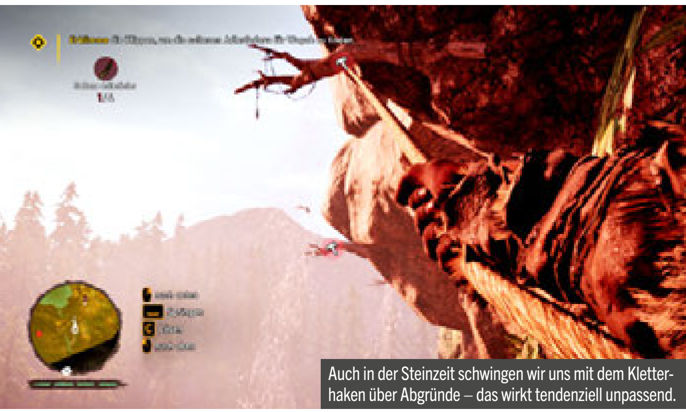
Aber natürlich ist nicht alles in *Primal* genauso wie in den Vorgängern. Auch wenn es „nur" das Setting ist, stellt die Steinzeit-Atmosphäre doch ein richtiges Highlight dar. Die Spielwelt Oros ist wunderbar gestaltet, satte Wiesen wechseln sich ab mit kargen Steppen, verschneiten Gebirgen oder idyllischen Seelandschaften. Toll! Bevölkert ist dieses schöne Stück Erde von mit den Wenjas rivalisierenden Clans – zur Geschichte gleich mehr –, zudem gibt es jede Menge Fauna: Säbelzahntiger, Tapire, Dachse (die genauso aggressiv sind wie immer!), Wildschweine und mehr säumen unseren Weg durch die Wildnis. Da Protagonist Takkar ein Jäger ist, lassen wir die mal harmlosen, mal aggressiven Tiere auch gerne die Spitze unserer Pfeile oder unseres Speers spüren, hauen ihnen eins mit der Keule über oder hetzen sie mit speziellen, messerscharfen Wurfsteinen durch die Pampa. Zudem spielt auch Feuer wieder eine größere Rolle als in den beiden direkten Vorgängern, mit brennender Keule oder entsprechenden Pfeilen gehen Fell und Flora in gewaltigen Flammen auf.

Wir bauen uns eine Steinzeit

Die Jagd auf die animalischen Urzeitbewohner vollführen wir natürlich nicht aus Jux und Tollerei, sondern im Rahmen des deutlich ausgebauten Crafting-Systems. Unzählige Tiere, Pflanzen und andere Ressourcen lassen uns einerseits wie üblich Munitionstaschen vergrößern oder versorgen uns mit neuen Waffengattungen und erlauben es uns andererseits, jederzeit auf Knopfdruck neue Pfeile für den Bogen, Keulen und Co. anzufertigen. Anders als bisher sind alle Todbringer nämlich irgendwann nicht mehr zu gebrauchen. Das Crafting ergibt somit das erste Mal in der Serien-Geschichte nicht nur Sinn, es hat auch dann noch einen Nutzen, die Welt nach Vorräten abzugrasen, wenn man eigentlich schon alles gebaut hat, was das Crafting-Menü so hergibt. Übrigens kommen unsere steinzeitlichen Waffen natürlich auch gegen die menschlichen Widersacher zum Einsatz. Ohne MGs voller Munition setzen wir hier viel stärker als bisher auf den Nahkampf und können beim Keulenschwingen zwischen schwachen und schnellen oder langsamen und starken Attacken wählen. Der Einsatz von Pfeil und Bogen sowie des Wurfspeers erinnert noch am stärksten an den Vorgänger. Keine Frage, das System funktioniert – ob man es besser oder schlechter als die recht klassischen Schussgefechte der Vorgänger findet, ist Geschmacks-



Was im Vorgänger Funktürme waren, sind nun Leuchtfeuer – einmal erobert, dienen sie als Schnellreise-Punkte.



Auch in der Steinzeit schwingen wir uns mit dem Kletterhaken über Abgründe – das wirkt tendenziell unpassend.

Die Traumsequenzen sind wie in den Vorgängern hervorragend inszeniert. Hier verfolgen wir die Venus von Willendorf.

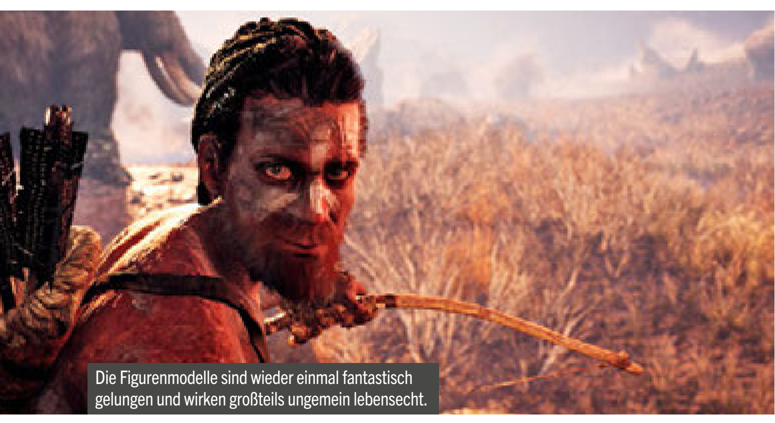
sache. Anders als wir das bei unseren Anspielmöglichkeiten vor dem Release empfunden haben, machen einem übrigens doch nicht weniger Feinde auf einmal als bisher das Leben schwer. Noch immer sind die teils riesigen Gegnerwellen ab und an etwas zu viel des Guten, gerade in einer eigentlich spärlich mit Menschen bevölkerten Epoche wie der Steinzeit.

Viel zu tun in Oros

Doch wir dürfen ja nicht nur kämpfen, sondern auch erkunden – und erneut ist die Welt geradezu gespickt mit Sammelgegenständen wie mysteriösen Handabdrücken, versteckten Arealen, Vorratsbeuteln, speziellen Tieren und mehr. Das mag für manche Spieler wenig reizvoll sein, dürfte Komplettisten aber wieder einmal für etliche Wochen beschäftigen. Auch Nebenmissionen sind im Übermaß vorhanden und lassen uns etwa Jagd auf vorgegebene Tiere machen, Mitglieder unseres Clans eskortieren oder Gebiete gegen angreifende Feinde verteidigen. Ebenfalls wieder mit an Bord: die drogeninduzierten Spezialmissionen aus dem direkten Vorgänger, in denen wir etwa in die Haut eines Mammuts schlüpfen, als Eule durch die Lüfte sausen oder als übermächtiger Krieger gegen geisterhafte Gestalten antreten. Als Lohn für diese sowie viele weitere Aktionen erhalten wir einerseits Gegenstandsbelohnungen, andererseits Erfahrungspunkte, mit denen wir in simpel aufgebauten, aber deutlich umfangreicheren Skill Trees als in den Vorgängern unsere Werte verbessern und besondere Fähigkeiten erlernen. Da erhalten wir etwa mehr Gesundheit, zeigen Sammelobjekte auf der Mini-Map an, verbessern die Wirkung bestimmter Verbrauchsobjekte oder lernen, auf Mammuts und einer Auswahl anderer Fellträger zu reiten. Angesichts der Tatsache, dass wir in der Urzeit freilich nicht mit dem Jeep durch die Gegend düsen können, eine unschätzbar wertvolle Funktion, die sich spielerisch aber nicht vom Elefantenreiten aus Teil 4 unterscheidet.

Mit dem Mammut auf Du und Du

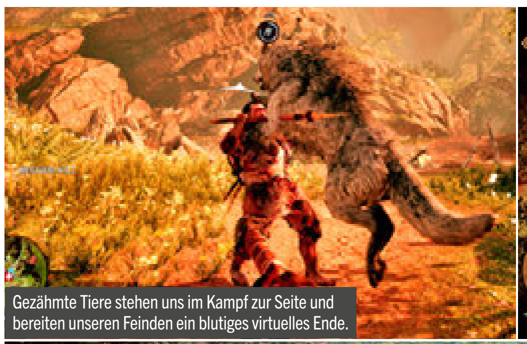
Überhaupt ist der gute Takkar ein Freund der Tiere und darf diese nicht nur reiten, sondern auch einige ausgewählte Viecher zähmen und bei Bedarf an seine Seite rufen. Die felligen Freunde fallen für uns Feinde an und können uns gerade bei großen Gegnertruppen einen entscheidenden Vorteil verschaffen. Auch eine treue Eule zählt zu Takars Bekanntenkreis. Wenn wir sie herbeirufen, übernehmen wir anschließend die Kontrolle über das Federvieh und können aus luftigen Höhen Feinde und Tiere markieren und diese nach einem Skill-Tree-Update sogar per Sturzflug ins virtuelle Nirwana befördern. Ein deutlich weniger interessanter Aspekt des Spiels ist der Ausbau unseres Wenja-Dorfes. Hierfür müssen wir lediglich eine Anzahl bestimmter Ressourcen zu den verschiedenen Ausbau-Stationen bringen und sehen dann, wie dort eine Hütte entsteht oder



Die Figurenmodelle sind wieder einmal fantastisch gelungen und wirken großteils ungemein lebensecht.



Einige der Tiere lassen sich zähmen, woraufhin wir sie auf Knopfdruck an unsere Seite rufen können.


Gezähmte Tiere stehen uns im Kampf zur Seite und bereiten unseren Feinden ein blutiges virtuelles Ende.


Per Pfeil und Bogen schalten wir aus der Ferne Feinde aus und können uns so manche Schlacht ersparen.


Um den Nahkampf mit Speer, Keule sowie sehr effektiven Takedowns kommt man nicht herum.

wie diese in weiteren Update-Stufen hübsch ausgeschmückt wird. Zusätzlich können wir durch absolvierte Nebenmissionen neue Bewohner in unsere kleine Gemeinde locken. Als Belohnung warten daraufhin neue Missionen sowie neue Fertigkeiten auf uns. Das ist ganz nett, aber bei Weitem nicht so spannend, wie es uns die Entwickler im Vorfeld des Releases versprachen.

Jäger sucht Clan

Aber immerhin, der Dorf-Ausbau steht im direkten Zusammenhang mit der Geschichte des Spiels. In Gestalt des Jägers Takkar finden wir uns nach einem verheerenden Zwischenfall mit einem Säbelzahntiger in der Welt Oros wieder und müssen feststellen, dass unser Clan, die Wenjas, über das ganze Land verteilt und fast ausgerottet ist. Also machen wir uns gemeinsam mit der resoluten Sayla auf, diesen Umstand zu ändern, und sorgen dafür, dass sich nach und nach neue Wenjas im Dorf einfinden – darunter auch spezielle, von denen wir anschließend Hauptmissionen erhalten. Weil Idylle pur aber ein wenig langweilig wäre, gibt es da noch Ull, den Anführer eines rivalisierenden Clans, der uns das Leben schwer macht. Einen Oscar verdient die Handlung nicht, sie wird aber toll präsentiert. Sehr nett ist, dass alle Figuren konsequent eine abgewandelte Form des ursprünglichen Indogermanisch brabbeln. Damit wir trotzdem was verstehen, wird natürlich alles untertitelt.

Neues Gewand, bekanntes Gameplay

Trotz dieser tollen Ideen erfindet *Far Cry: Primal* das Rad nicht neu. Tatsächlich wurden viele Elemente aus den Vorgängern entweder direkt übernommen oder funktionsgleich ins neue Setting integriert. Die Unterschiede beschränken sich auf ein Minimum, etwa das leicht veränderte Kampfsystem, oder sind bloß kosmetischer Natur. Dafür bessert der Titel an relevanten Stellen nach und schafft es zum Beispiel, dass das Crafting erstmals sowohl Sinn als auch Spaß macht. Auch die besser in das Gameplay eingebundene Tierwelt setzt sich positiv von den bisherigen Ablegern der Reihe ab. Somit setzt das Spiel das bekannte Serienprinzip gekonnt fort. Wem das genug ist, der wird wieder einmal viel Spaß haben. ❑

MEINE MEINUNG

Lukas Schmid

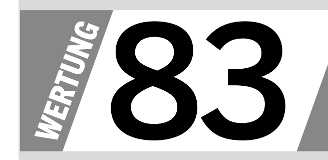


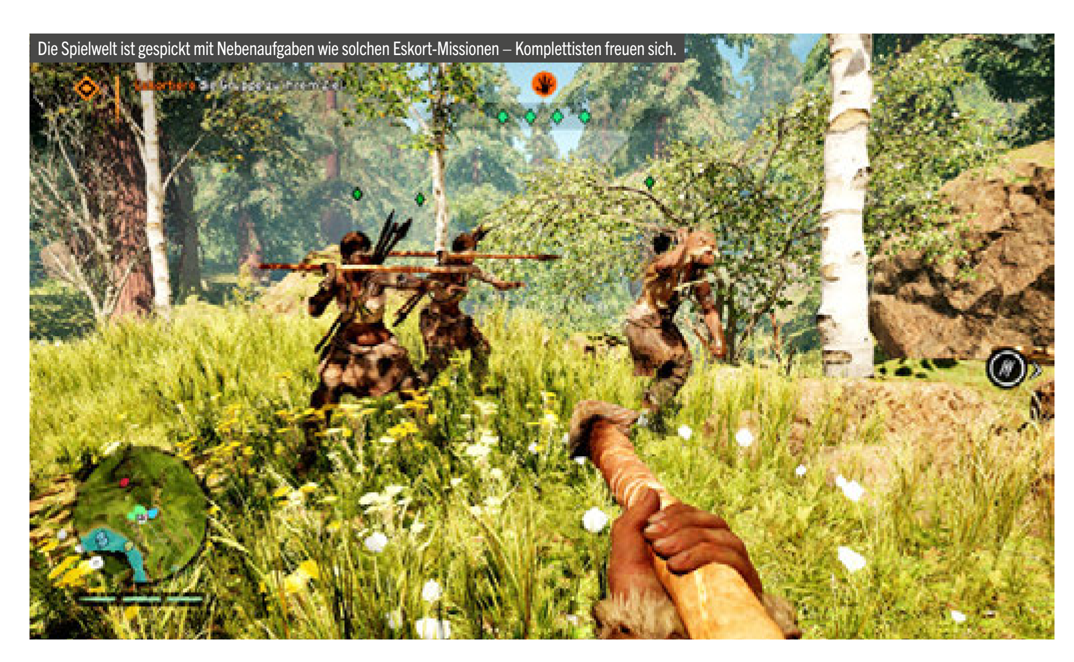
„Unterhaltsamer Shooter mit formelhaftem Aufbau“

„*Far Cry*? In der Steinzeit? Super! Was da gestalterisch und spielerisch alles an neuen Möglichkeiten vorhanden ist!“ So ähnlich fiel meine Reaktion aus, als der erste Trailer zu *Far Cry: Primal* an die Öffentlichkeit gelangte. Am fertigen Spiel zeigt sich: Es ist ebenfalls möglich, das bekannte *Far Cry*-Gameplay praktisch unverändert in die Urzeit zu verlegen – abgesehen vom Setting bar jedes kreativen Ansatzes. Das ist nicht schlimm, denn die Serie macht ja jede Menge Spaß, der Schritt ist aber eben auch nicht sonderlich mutig oder innovativ. Klar, ohne „echte“ Schusswaffen kämpft es sich etwas anders, das Crafting-System ist im Gegensatz zu den Vorgängern echt gut gelungen und auch sonst gibt es positive Neuerungen. Trotzdem bin ich angesichts meiner Erwartungshaltung zwar keineswegs enttäuscht, aber doch ernüchtert.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr gelungene Atmosphäre
- ➕ Toll umgesetzte Spielwelt
- ➕ Crafting macht erstmals Sinn
- ➕ Sehr gute Technik
- ➕ Gewohnt gutes Gameplay …
- ➖ … aber so gut wie keine spielerischen Innovationen
- ➖ Tendenziell unpassende Elemente wie der Kletterhaken aus Teil 4
- ➖ Recht simples, nahkampflastiges Kampfsystem ist Geschmacksache
- ➖ Sammelorgie für manche Spielernaturen wieder einmal zu ausgeprägt
- ➖ Relativ viele Besorgungs-Missionen




Die Spielwelt ist gespickt mit Nebenaufgaben wie solchen Eskort-Missionen – Komplettisten freuen sich.

Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Erscheinungsdatum: 16.02.2016
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 12

Street Fighter 5

Schnürt euer Bandana zurecht und ballt die Fäuste zusammen: Ein neuer Herausforderer hat den Ring betreten. Wie schlägt sich der fünfte Teil im Test?

Von: Marco Cabibbo

Geschichte wiederholt sich: Als dem noch recht jungen Videospielhersteller Capcom im Jahr 1991 mit *Street Fighter 2* ein bahnbrechender Erfolg gelingt, ist dem Unternehmen wie auch den Fans weltweit klar, dass dieses Phänomen kein Einzelfall bleiben wird. Kein Wunder also, dass nach der Vanilla-Version schnell weitere Editionen in der Spielhalle und auch auf Konsolen erscheinen. Während der Hardcore-Fan sich auf diesen Umstand noch einlässt, rutscht die Serie gegen Ende der 90er in die Nische ab und verschwindet aus dem Mainstream. Erst 2008 gelingt es Capcom, dem alten Prügelknaben mit *Street Fighter 4* wieder Zunder zu verpassen – und an dieser Stelle fängt die Geschichte an, sich zu wiederholen. Bis ins Jahr 2014 hält der japanische Konzern sein neuestes Bemu-Baby durch regelmäßige Updates und neue Editionen auf den aktuellsten Stand. Bei *Street Fighter 5* soll es mit dieser Politik aber nun vorbei sein.

DLC: Segen oder Fluch?

Als *Street Fighter*-Produzent Yoshinori Ono auf der ganzen Welt fleißig die Werbetrommel für den fünften Teil rührte, ging ein Raunen durch den sprichwörtlichen Saal. Künftig sollte es von *Street Fighter 5* nur eine Basisversion geben, mit der alle Spieler gleichermaßen ins Turnier starten. Neue Inhalte, Features und auch Kämpfer werden danach ausschließlich per DLC-Verfahren hinzukommen. Gar kein so übler Gedanke, denn für sämtliche nachgereichten Inhalte muss man theoretisch nicht mal einen müden Euro investieren. Für absolvierte Kämpfe erhaltet ihr in *Street Fighter* eine spielinterne Währung namens Fight Money, mit der ihr alle in Zukunft erscheinenden DLC-Inhalte erwerben könnt. Alternativ darf auch echtes Geld ausgegeben werden. Und hier muss sich erst noch zeigen, ob die Balance aufgeht oder man am Ende über drei Ecken dazu gezwungen wird, doch noch den echten Geldbeutel zu zücken. Bis einschließlich August möchte Capcom neue Kämpfer hinzufügen, weitere Figuren sollen danach folgen.

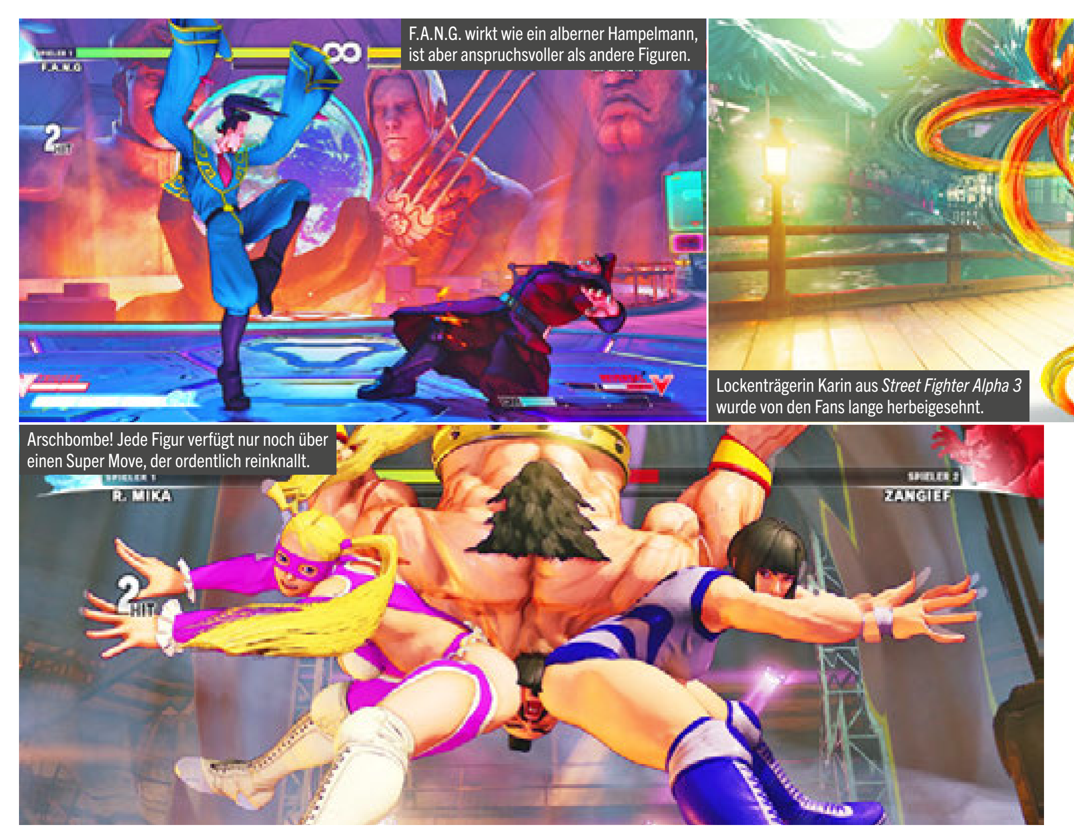
Neue Kämpfer braucht das Land

Wer das Beat 'em Up zum ersten Mal in seine Playstation 4 oder den PC einlegt – andere Konsolen gehen leer aus –, darf sich unter 16 verschiedenen Kampfsportlern seinen Favoriten aussuchen. Einige Gesichter sind bereits aus den Vorgängern bekannt, darunter natürlich auch Ikonen wie Ryu und Chun-Li, aber auch eher weniger prominente Streiter wie Birdie oder R. Mika. Lediglich vier völlig neue Figuren haben es in die fünfte Iteration des berühmten Prügelspiels geschafft. Der animalische Dschungelkämpfer Necalli, Wüstenprinz Rashid, die rassige Brasilianerin Laura und der geheimnisvolle F.A.N.G. Die Auswahl mag im


Und die Fäuste zum Himmel: Das Duell zwischen Ryu und Ken zündet auch noch im fünften Teil.



Mehr als schnöde Standbilder gibt es in den Prolog-Modi nicht zu sehen. Schwach!



F.A.N.G. wirkt wie ein alberner Hampelmann, ist aber anspruchsvoller als andere Figuren.

Lockenträgerin Karin aus *Street Fighter Alpha 3* wurde von den Fans lange herbeigesehnt.

Arschbombe! Jede Figur verfügt nur noch über einen Super Move, der ordentlich reinknallt.

Angesicht der riesigen Teilnehmerliste vom direkten Vorgänger mager erscheinen, aber *Street Fighter 5* ist nun mal eben kein simples Update, sondern eine komplette Neuentwicklung. Gemeinsamkeiten mit früheren Titeln der Reihe sind aber natürlich trotzdem nicht von der Hand zu weisen. Nach wie vor setzt sich das Repertoire jedes Kämpfers aus sechs verschiedenen Schlag- und Trittvarianten zusammen, die in Kombination untereinander oder mit dem Analogstick/D-Pad weitere Spezialangriffe ermöglichen. So weit, so gut. Interessanter wird es da schon bei den neu hinzugekommenen V-Skills, welche bei jeder Figur einzigartig sind. Das sorgt nicht nur für jede Menge Abwechslung – der Cast alleine ist schon sehr gut gemischt –, sondern animiert einen dazu, sich noch tief greifender mit der Materie zu beschäftigen. Wer nicht genau weiß, was alle Figuren für potenzielle Möglichkeiten besitzen, wird schnell das Handtuch schmeißen müssen. Der Sinn und Nutzen einzelner V-Skills wird sich nicht bei jedem Spieler sofort erschließen, zumal es in *Street Fighter 5* (noch) keine charakterspezifischen Tutorials gibt.

Ein glasiges Kinn

Wo der fünfte Teil mit seiner spielerischen Qualität durchaus zu überzeugen weiß, mangelt es ihm an so ziemlich jeder anderen Stelle deutlich an greifbarer Materie. Man merkt dem Spiel deutlich an, dass Capcom am Ende schlicht und einfach die Entwicklungszeit davongelaufen ist, um den Titel so schnell wie möglich für die kommende Capcom Pro Tour fertigzukriegen. So zum Beispiel war der Zuschauer-Modus erst zum Release des Spiels verfügbar und musste mit einem großen Patch heruntergeladen werden. Noch gar nicht anspielbar waren spezielle Challenges wie etwa bei *Mortal Kombat X* oder gar ein umfangreicher Story-Modus, welcher erst im Juni erscheint. Sicher, für ein erzählerisch dünnes Brett à la *Street Fighter* ist das eher von zweitrangiger Relevanz. Konkurrenztitel wie *Guilty Gear Xrd* oder eben das zehnte *Mortal Kombat* sind an dieser Stelle aber einfach hochwertiger sowie umfangreicher aufgestellt. Einen ähnlichen Quantensprung bei der Technik wie einst bei *Street Fighter 4* vollzieht Capcom mit seinem neuesten Werk leider nicht. Dafür sind vor allem die Texturqualität vieler Stages einfach zu gering und die Clipping-Fehler zu offensichtlich. Glücklicherweise gerät das Spiel dabei nie ins Stocken und leuchtet euch stets mit den für Fighting Games so wichtigen 60 Frames pro Sekunde entgegen. Zumindest im lokalen Modus für zwei Spieler, denn übers Internet sorgte *Street Fighter 5* mit häufigen Verbindungsabbrüchen und ruckelnden Matches für sehr viel Frust. Das ist umso ärgerlicher, weil der Titel in seinen Grundfesten genau der Prügler geworden ist, den Fans erwartet haben. Bis Capcom es aber schafft, *Street Fighter 5* eine angemessene Bühne zur Verfügung zu stellen, dürften locker noch einige Wochen vergehen. ❑



Chun-Lis Lightning Kick ist wieder dabei, die Eingabe dafür ist mit einer Viertelkreisbewegung aber neu.

MEINE MEINUNG

Marco Cabibbo



„Es knallt. Wenn auch nicht mehr so laut wie 2008."

Kann mich *Street Fighter 5* mit seinen Kernmechaniken überzeugen? Ja, auf jeden Fall. Enttäuscht es mich an so ziemlich allen anderen Fronten? Leider ebenfalls ja. Es ist schön, dass sich Capcom mit dem fünften Teil wieder der Hardcore-Community zuwendet, wie sie es einst bei *Street Fighter 3* getan haben. Allerdings ist es leider offensichtlich, dass das Spiel in einem viel zu frühen Zustand veröffentlicht wurde – bis zum Sommer hätte sich Capcom definitiv noch Zeit lassen müssen. Wenn selbst Genre-Standards wie ein Arcade-Modus oder eine Option zum Kampf gegen die KI fehlen, kann definitiv etwas nicht stimmen. Wer schon vor dem Kauf weiß, dass er sich mit *Street Fighter 5* nicht kompetitiv beschäftigen will, greift lieber zur Singleplayer-freundlichen Konkurrenz. Ansonsten ist es mehr als anzuraten, auf die kostenlosen, bis Juni geplanten Updates zu warten. Erst dann sollte sich auch der Rest das Spiel mal etwas genauer anschauen.

PRO UND CONTRA

- \+ Das Kampfsystem kann wieder einmal überzeugen.
- \+ V-Triggers bringen Abwechslung und Tiefe ins Spiel
- \+ Gelungene und sehr schön animierte Charaktere
- \+ Charaktere und Spielmodi werden in den nächsten Monaten kostenlos zur Verfügung gestellt.
- \+ Kostenloses Update macht alte Arcade-Sticks kompatibel …
- − … doch nicht alle Sticks werden vom Spiel unterstützt.
- − Umfang für Einzelspieler fällt extrem dünn aus
- − Clipping-Fehler, vor allem bei der Charakterauswahl
- − Online-Modus aufgrund von häufigen Verbindungsabbrüchen derzeit kaum nutzbar

WERTUNG 79

Grim Dawn

Vertraut: Dass hinter *Grim Dawn* ehemalige *Titan Quest*-Entwickler stecken, merkt man mit jedem Klick.

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Crate Entertainment
Publisher: Crate Entertainment
Erscheinungsdatum: 25.02.2016
Preis: ca. € 25,-
USK: nicht geprüft

Der Geist von *Titan Quest* lebt weiter: *Grim Dawn* überzeugt im Test als Beutehatz der alten Schule.

Von: Felix Schütz

Crate Entertainment – der Name sagt euch nix? Sollte er aber! Hinter dem kleinen Team stecken nämlich ein paar kluge Köpfe, die zuvor bei Iron Lore Entertainment gearbeitet und *Titan Quest* entwickelt haben. Nachdem das Studio 2008 aufgelöst wurde, rauften sich einige Teammitglieder unter neuer Flagge zusammen und Crate Entertainment war geboren. Am 21. Januar 2010 dann die tolle Nachricht: Die Entwickler gaben bekannt, dass man die Engine von *Titan Quest* zurückgekauft habe – ein neues Action-RPG namens *Grim Dawn* sollte damit entstehen. Nach einer erfolgreichen Kickstarter-Kampagne, in der eine halbe Million US-Dollar zusammenkamen, sowie einer zweijährigen Early-Access-Phase fällt das fertige Spiel nun sogar noch umfangreicher aus als ursprünglich geplant. Nach insgesamt sechs Jahren Entwicklung präsentiert sich *Grim Dawn* damit als vollgepacktes Action-Rollenspiel der ganz alten Schule, das wohlige Erinnerungen an *Diablo 2* wachruft. Doch reicht das im Zeitalter von *Path of Exile* und *Diablo 3* noch aus?

Düster geht die Welt zugrunde

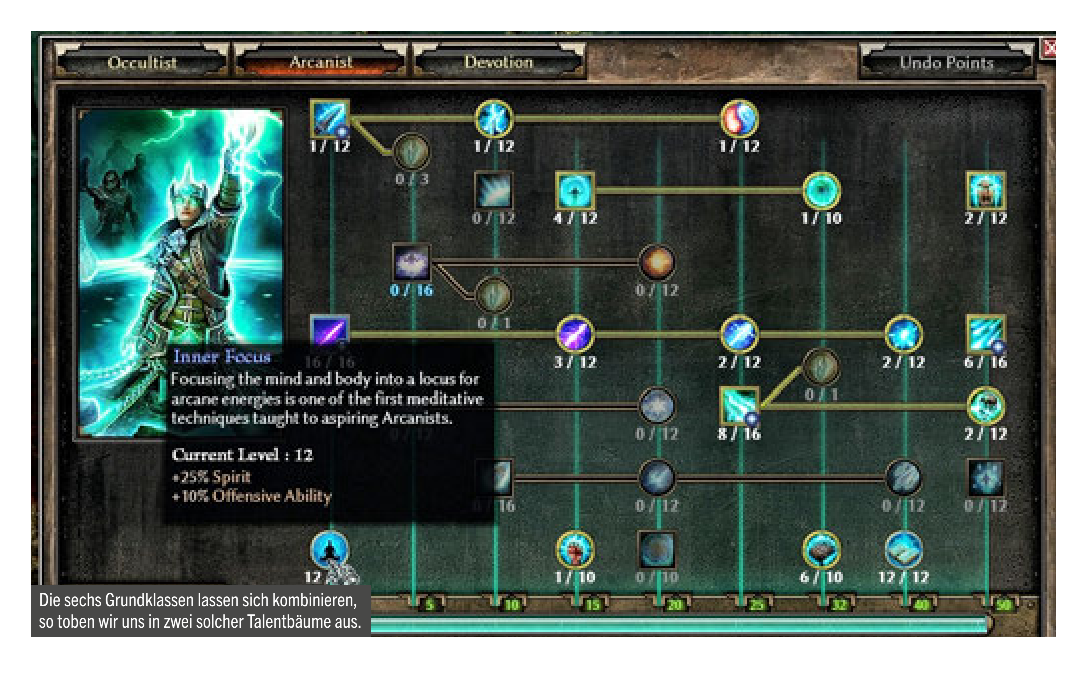
Schlimme Zeiten für die Bewohner von Cairn: In der übel zugerichteten Fantasy-Welt wurde die Menschheit von zwei dämonischen Mächten plattgemacht, die wenigen Überlebenden haben sich zu Widerstandsgruppen zusammengerauft. Unser Held (oder Heldin) erwacht am Galgen baumelnd, nachdem ein dämonischer Geist aus seinem Körper gewichen ist. Praktischer Nebeneffekt: Durch die Besessenheit haben wir Superkräfte geerbt, mit denen wir unseren Gegnern kräftig einheizen, um Cairn zurückzuerobern. Und das spielt sich wie gewohnt: *Grim Dawn* folgt der typischen *Diablo*-Motivationsspirale, es gilt Monster zu verdreschen und Beute zu sammeln. Schnell ein paar Quests ins Auftragsbuch geschaufelt, dann geht's auch schon raus in die Wildnis, wo wir reihenweise Monster, Zombies, Banditen und bizarre Gruselviecher von der Bildfläche putzen. Das Trefferfeedback fällt schön befriedigend aus, wo wir mit Kugelblitz und Feuerschwert hinlangen, fliegen die Fetzen. Einzig die Kampfanimationen der Helden wirken etwas steif, im Vergleich macht die Konkurrenz einen eleganteren Eindruck.

Dem Spielspaß tut's aber keinen Abbruch: Klick für Klick füllt sich der Erfahrungspunktebalken, besiegte Feinde und Truhen spucken massenhaft Beutestücke aus. Das flutscht! Vor allem die Jagd nach neuer Ausrüstung ist prima gelungen, wir finden massenhaft Schwerter, Keulen und Schusswaffen, dazu Rüstungsteile, Ringe sowie Rohmaterial, das wir entweder zu Upgrades kombinieren oder beim Schmied zu neuen Items verarbeiten können. Beutejäger dürfen sich also ordentlich austoben, zumal Crate an ein kluges Interface mitsamt praktischer Sortierfunktion, Loot-Filter sowie geteilter Beutetruhe gedacht hat.



Monotonie trifft Motivation

Monster umhacken, Beute einsacken – der Spielfluss ist klasse, hat



Die sechs Grundklassen lassen sich kombinieren, so toben wir uns in zwei solcher Talentbäume aus.



Grim Dawn überschüttet uns regelrecht mit frischer Beute! Ein Loot-Filter sorgt deshalb auf Wunsch dafür, dass wir nur noch seltene, kostbare Items angezeigt bekommen.

Die vielen Rohstoffe kommen im Crafting zum Einsatz, lassen sich aber auch kombinieren und auf unsere Ausrüstung anwenden – dadurch lernen wir sogar neue Talente.

Prima für Genre-Profis: Wer gerne ausgiebig an seinem Charakter herumtüftelt, dürfte sich über die Vielzahl an detaillierten Werten und Statistiken freuen.

Das Inventar wird mit mehreren Taschen erweitert und lässt sich bequem sortieren – dadurch haben wir die Unmengen an Gegenständen immer gut im Griff.

aber auch ein dickes Manko: Die schöne Spielwelt ist auf Dauer einfach zu eintönig. Meistens sind wir in weitläufigen Wiesen- und Waldgebieten unterwegs, später kommen auch Farmen, verschneite Gebirge, Minen, Monstergrotten und Festungen hinzu, dazwischen immer wieder zerstörte Dörfer, Banditenlager und stockfinstere Dungeons. Hübsch anzuschauen ist das zwar allemal, doch leider bieten die erdig-tristen Farben und die monotone Architektur kaum Abwechslung. Sehenswerte Orte, aufwendige Skripts oder denkwürdige Szenen erlebt man praktisch nie. Da macht *Diablo 3* eine bessere Figur, zumal es hier auch regelmäßig kleine Events (man denke nur an die Schatzgoblins!) und Schreine gibt, die das Dauergemetzel auflockern und für Highlights sorgen. Solche Elemente fehlen *Grim Dawn* einfach.

Anders als bei der Blizzard-Konkurrenz ist die Spielwelt auch nicht zufallsgeneriert, sondern wie in *Titan Quest* statisch. Die handgemachten, riesigen Levels sind daher bei jedem Spieldurchgang identisch aufgebaut und werden nur in Details abgewandelt, beispielsweise kann mal ein Zugang an einer anderen Stelle sein und natürlich werden auch Monster sowie Beute nach dem Zufallsprinzip verteilt. Das gilt auch für die vielen Mini-Bosse, die uns in *Grim Dawn* im Minutentakt begegnen und von denen einige übertrieben heftig austeilen – der Schwierigkeitsgrad ist noch nicht optimal ausbalanciert, hier sollte Crate nachbessern. Immerhin: Haben wir das Bossvieh besiegt, winkt eine Belohnung in Form einer Beutesphäre: Ein Klick auf die schillernde Kugel und wir werden von wertvoller Ausrüstung nur so überschüttet. Immer wieder ein Genuss!

Fraktionen und Quests

Trotz statischer Levels gibt es in *Grim Dawn* viel zu entdecken. Beim ersten Durchlauf, der auf dem normalen Schwierigkeitsgrad bereits locker 30 Stunden beschäftigen kann, stoßen wir immer wieder auf Höhleneingänge, Pforten in knifflige Herausforderungs-Dungeons oder kleine Quests, in denen wir ab und an sogar mal Entscheidungen treffen müssen. Letzteres kommt allerdings nur selten vor und hat auch in der Regel keine Auswirkungen, sondern bringt uns nur unterschiedliche Belohnungen. Als Auflockerung der Monsterjagd taugt's aber allemal. Lediglich im letzten Spieldrittel müssen wir uns zwischen zwei Fraktionen entscheiden, dadurch wird eine der Seiten zum Feind, während uns die andere Gruppe neue Quests anbietet. Ansonsten ist das Fraktionssystem aber überschaubar geraten: Eine Reihe von Fortschrittsbalken verdeutlicht, mit welcher Gruppierung wir uns gut vertragen; um unseren Einfluss zu steigern, lösen wir einfach Quests und verkloppen Monster. Sind wir beliebt genug, bietet uns die Fraktion

Nachdem wir in den ersten Stunden nur Zombies verkloppen, wird das Monsterdesign später immer besser.

neue Aufgaben und bessere Handelswaren an – das ist zwar alles schön und nützlich, hat auf die Geschichte und das Spielgefühl aber keinen Einfluss.

Die Klassen: Doppelt hält besser

Interessanter ist dafür das Klassensystem geraten: In *Grim Dawn* starten wir als unbeschriebenes Blatt, dürfen aber nach einigen Level-ups aus gleich zwei Klassentypen wählen. So kombinieren wir beispielsweise die mächtigen Offensivzauber eines Arcanisten-Magiers mit den dämonischen Pets der Okkultisten-Klasse. Oder wir spielen als Keulen schwingender Schamane und nutzen unsere Lebenskraft saugenden Naturfähigkeiten, während wir mit den Buffs der Soldatenklasse unsere Defensivfähigkeiten stärken. Auf diese Weise bietet *Grim Dawn* insgesamt 6 Basis- und 15 Mischklassen an, ein stolzer Wert! Das Aufleveln ist gewohnt simpel: Nach jedem Level-up stecken wir Upgrade-Punkte in die Talentbäume, die für sich genommen zwar nicht viel Auswahl bieten, durch das duale Klassensystem aber trotzdem viel Freiraum lassen.

Seltene Gegenstände und aufgemotzte Upgrades verleihen unserem Helden weitere aktive und passive Fähigkeiten, das sorgt für Vielfalt. Obendrein gibt's das sogenannte Devotion-System: Dafür müssen wir zunächst Schreine in der Spielwelt aktivieren, als Belohnung winken Upgrade-Punkte, die wir anschließend in einem unübersichtlichen Menü voller Sternbilder verprassen. Fast jedes Sternbild umfasst neben nützlichen Attribute-Boni auch eine passive Eigenschaft. Diese Devotion-Talente lassen sich dann an unsere normalen Skills koppeln, dadurch sammeln sie im Kampf Erfahrung und werden stärker – beispielsweise können wir unseren Hauptangriff so mit einem starken Blutungseffekt kombinieren, der uns bei jedem Hieb wertvolle Lebenspunkte zurückbringt. Alles in allem bietet *Grim Dawn* damit mehr als genug Möglichkeiten, an seinem Helden herumzutüfteln. Fair: Eine Respec-Funktion ist ebenfalls mit an Bord. Einzig die Klassenwahl lässt sich nicht rückgängig machen.



Das Spielgefühl erinnert an *Diablo 2* und *Titan Quest*, nur die Menge an Beute ist sehr viel größer.

Kleine Quests mitsamt Entscheidungen lockern die Dauerkämpfe ein wenig auf.

Im Multiplayer hatten wir oft mit Lags zu kämpfen. Dedizierte Server wie in *Path of Exile* gibt's leider nicht.

Gameplay schlägt Handlung

Story-Liebhaber sollten sich keine Hoffnungen machen: Hier und da gibt's zwar vertonte Dialoge mit Hauptfiguren, doch die meisten sind so belanglos, dass sie nicht im Gedächtnis bleiben. Auch das Finale enttäuscht: Nach einem dicken Bossgegner läuft das Spiel einfach weiter, als wäre nix gewesen. Dadurch wollen sich die Entwickler allerdings die Tür für Add-ons offen halten, die Erweiterungen sind nämlich schon fest eingeplant und sollen zusätzliche Gebiete, Quests, Monster, Klassen und Items mitbringen. Bis dahin vertreibt man sich die Zeit damit, das Spiel auf zwei höheren Schwierigkeitsgraden durchzuprügeln, dabei winken bessere Beute und die Möglichkeit, den Helden bis auf Stufe 85 aufzuleveln. Auch ein Hardcore-Modus ist mit an Bord, sauber!

Das kann sich sehen lassen!

Die alte *Titan Quest*-Engine läuft in den Händen von Crate Entertainment nochmal zu Hochform auf: *Grim Dawn* glänzt mit scharfen Texturen, detailreicher Vegetation, schönen Licht- und Zaubereffekten und gutem Monster-Design, zudem dürfen wir die Kamera frei um den Helden drehen, was selbst in *Path of Exile* nicht möglich ist. Zu den wenigen Schönheitsfehlern zählen die steifen Nahkampfanimationen, die mäßige Wasserdarstellung oder das unspektakuläre Ausrüstungsdesign – selbst manch hochwertiges Item schaut da aus wie aus alten Topflappen zusammengeflickt. Das passt aber immerhin zum finsteren Grafikstil, der wie ein Gegenentwurf zum comichaften *Torchlight 2* daherkommt: *Grim Dawn* gibt sich jederzeit verdammt ernst und ordentlich blutig, bei so manchem Leichenberg fühlt man sich an die dunkleren Passagen von *Diablo 2* erinnert.

Multiplayer mit Tücken

Von der Engine erbt *Grim Dawn* leider eine störende Altlast: Multiplayer ist nur über Peer-to-Peer-Direktverbindungen möglich, es gibt keine dedizierten Server für das Online-Spiel und Spielerdaten werden lokal verwaltet, was Cheatern Tür und Tor öffnet – man sollte also kein faires PvP im Spiel mit Fremden erwarten. Das Positive am Serververzicht: *Grim Dawn* ist auch komplett offline spielbar und soll künftig sogar Mods unterstützen. Trotzdem: Wenn Multiplayer angeboten wird, sollte der auch bitteschön funktionieren. Doch im Test haben wir immer wieder heftige Lags erlebt, durch die vernünftiges Spielen kaum möglich war. Hinzu kommen nervige Logikfehler, beispielsweise konnten wir in einer Partie nicht die wichtigen Devotion-Schreine aktivieren, angeblich weil unser Host uns schon zuvorgekommen war. Außerdem durften wir einen Quest-NPC nicht ansprechen, weil er sich bereits im Dialog mit einem Mitspieler befand. Trotzdem wurde unsere Quest im Anschluss abgeschlossen, die Story dazu entging uns also komplett. Solche Schnitzer stören den Mehrspielergenuss und machen das Spielen mit zufälligen Bekanntschaften zur Geduldsprobe. Wer *Grim Dawn* also im Mehrspielermodus erleben will, sollte besser mit Freunden loslegen – das klappt auch per LAN und macht viel mehr Spaß.

Preis, Wertung und Fazit

Solisten dürfen ohnehin bedenkenlos zuschlagen: Sie erwartet ein gutes Action-RPG der alten Schule, das mit dualem Klassensystem und motivierender Beutejagd für viele Stunden beschäftigt – und mit 25 Euro zudem ein echtes Schnäppchen ist!

Grim Dawn ist derzeit nur auf Englisch über Steam erhältlich. In den Foren auf www.grimdawn.com (unter „Grim Dawn Community Section" > „Translations") findet sich aber immerhin eine gute deutsche Fan-Übersetzung. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz

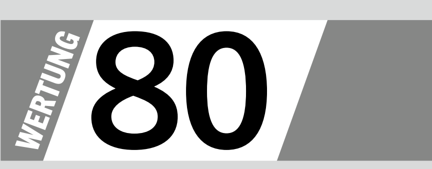


„Die sechs Jahre Wartezeit haben sich gelohnt!"

Crate liefert genau das Spiel, das sich die Fans erhofft hatten: Ein modernes *Titan Quest* mit finsterem Setting, vielfältigem Klassensystem und unverschämt viel Beute, die mich schon seit der ersten Alpha mehr als 100 Stunden motiviert hat. Was für ein Spaß! Perfekt ist *Grim Dawn* allerdings nicht: Die statische Spielwelt wird auf Dauer eintönig, es fehlt an Höhepunkten und denkwürdigen Momenten. Weder die Story noch die Bosse bieten Spannung, *Grim Dawn* plätschert die meiste Zeit einfach nur sehr angenehm vor sich hin. Für die kommenden Add-ons wünsche ich mir mehr Highlights und Abwechslung in den Kämpfen! Das größte Manko ist aber der Multiplayer – dem habe ich nach ein paar Stunden voller Lags kurzerhand den Rücken gekehrt, Spaß kam da für mich einfach nicht auf. Mit ein paar Freunden sieht die Sache natürlich besser aus, doch trotzdem würde ich *Grim Dawn* eher Solisten ans Herz legen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Motivierende Beutejagd
- ➕ Gutes, komfortables Interface
- ➕ Gelungene, düstere Atmosphäre
- ➕ Sechs kombinierbare Klassen
- ➕ Kleine Quests und Dialoge
- ➕ Schön texturierte, detaillierte Levels
- ➕ Stimmungsvoller Soundtrack
- ➕ Beachtlicher Umfang
- ➕ Drehbare Kamera
- ➕ Günstiger Preis (25 Euro)
- ➕ Offline spielbar
- ➕ Mehrere Schwierigkeitsgrade plus Hardcore-Modus für Langzeitspaß
- ➖ Kaum Highlights oder Überraschungen
- ➖ Keine dedizierten Server, dadurch Gefahr durch Lags und Cheater
- ➖ Statisches Layout der Spielwelt
- ➖ Dünne Story mit ödem Finale
- ➖ Dürftiges Rüstungsdesign
- ➖ Schwache Nahkampfanimationen
- ➖ Balancing ist noch nicht ausgereift.
- ➖ Kämpfe werden auf Dauer eintönig





Ihr bevorzugt einen heimlichen Scharfschützenschuss oder geht lieber mit einem Küchenmesser eurem tödlichen Handwerk nach? Im neuen *Hitman* ist allerlei kreative Auftragsmordkunst möglich. Ein morbides Vergnügen, dessen erste Episode im *Intro Pack* erhältlich ist.

Genre: Action
Entwickler: Io-Interactive
Publisher: Square Enix
Erscheinungsdatum: 11.03.2015
Preis: ca. € 13,-
USK: ab 18 Jahren

WARUM KEINE WERTUNG?

Die einzelnen Episoden jeweils zu bewerten, halten wir im Falle von *Hitman* nicht für zweckmäßig, da es sich eher um einzelne Levels handelt, die nach und nach für ein komplettes Spielerlebnis sorgen.

Hitman: Intro Pack

Von: Stefan Weiß

Auftragsmord im Episodenformat! Was euch im ersten Häppchen erwartet und ob sich der Kauf schon lohnt, zeigt unser Test.

Herrlich, so ein Wochenende in Paris! Doch anstatt unsere Augen auf die Schönheiten der Champs-Élysées, den Eiffelturm oder auf die Malereien im Louvre zu richten, gilt unser Augenmerk in der „Stadt der Liebe“ vielmehr der kreativen Kunst des Auftragsmordes – in der Rolle des *Hitman*-Agenten 47.

Als markanter, zynischer Attentäter im tadellos sitzenden Anzug mit roter Krawatte verrichtet der Hitman erstmals nach seinem Debütauftritt im Jahr 2000 jetzt im Episodenformat sein tödliches Handwerk. Im aktuell veröffentlichten *Intro Pack* gibt's daher neben zwei Trainingsmissionen des Prologs nur den ersten Schauplatz Paris mit seiner dort inszenierten Story-Mission zu sehen.

So steuert sich der Hitman

Wie Agent 47 vor 20 Jahren seine Laufbahn bei der Geheimagentur ICA beginnt, das spielt ihr im Prolog, der als Tutorial aufgebaut ist, nach. Die dabei zu erlernende Steuerung ist nicht kompliziert und funktioniert sowohl mit Gamepad als auch mit Maus und Tastatur ganz ordentlich. Bis auf den Umstand, dass die Taste zum Verstecken eines Körpers öfter mal rumzickt und je nach Kamerawinkel verschwindet und wieder auftaucht. Hotkeys in der PC-Version wären allerdings schön gewesen, um beispielsweise bestimmte Ausrüstungsgegenstände und Waffen aufrufen zu können.

Mords-Gaudi im Sandbox-Setting

Schon die beiden Prolog-Aufträge erlauben einen guten Einblick in die typische Spielmechanik für *Hitman*. Inhaltlich dreht sich, wie von der Reihe gewohnt, alles darum, in den Missionen Zielpersonen möglichst geschickt auszuschalten. Wie ihr dabei vorgeht, bleibt der eigenen Fantasie und Kreativität überlassen. Entwickler Io-Interactive setzt ähnlich wie im Serienteil *Blood Money* wieder auf deutlich größere Einsatzgebiete mit erheblich mehr Möglichkeiten, sein Opfer



Wer seine Ziel direkt ausschalten will, kann das natürlich auf die brachiale Weise mit simpler Waffengewalt tun. Doch macht es viel mehr Spaß, unbemerkt zu agieren.



Typisch *Hitman*: Mit der richtigen Verkleidung kommt ihr unbemerkt an eure Gegner heran und habt nun die Wahl, ob ihr diese k.o. setzt oder ins Jenseits befördert.

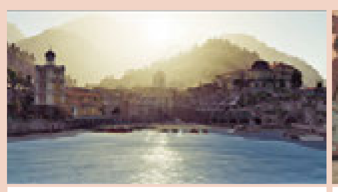


Wer die Gelegenheit nutzt und Gespräche der NPCs belauscht, gelangt so an hilfreiche Infos für die Mission.

WAS KOMMT DENN NOCH FÜR *HITMAN* 2016?

Mit dem *Intro Pack* erhaltet ihr zunächst nur den Auftakt für eine komplette Staffel neuer Schauplätze und Aufträge. Was Io-Interactive noch plant, zeigen wir hier.

Nach dem *Intro Pack* erwarten euch sechs fest eingeplante Episodenveröffentlichungen im monatlichen Rhythmus. Die ersten beiden neuen Schauplätze sind schon bekannt: das italienische Städtchen Sapienza und das afrikanische Marrakesch. Sapienza konnten wir schon auf einem Review-Event bei Square Enix in Hamburg ausgiebig spielen und Marrakesch in einer Präsentation erleben. Allzu viele Details dürfen wir derzeit aber noch nicht verraten, können jedoch schon ein paar Stichworte liefern und zwei Herstellerbilder zeigen:



Schauplatz für Episode 2: Sapienza, Italien

- Sonnige Küstenstadt mit schmalen, verwinkelten Gassen, Geschäften und einer großen Piazza
- Viel Erkundungspotenzial wie etwa eine Kirche, eine Villa samt Anwesen, Katakomben und ein geheimes Bio-Labor
- Ihr müsst einen tödlichen Virus zerstören
- Attentatsziel ist ein Wissenschaftler



Schauplatz für Episode 3: Marrakesch, Afrika

- Inszeniert wie ein Spionage-Thriller
- Eure Ziele sind ein schwedischer Bankier und ein Armeegeneral
- Spielt kurz vor einem Militärputsch
- Noch größerer Schauplatz mit Sandbox-Charakter
- Sehr belebte Umgebung mit Hunderten NPCs in den Straßen und auf den Märkten
- Ihr erkundet auch eine Botschaft

Über die dann nachfolgenden Schauplätze wissen wir nur, in welche Länder der Hitman reist: Thailand, USA und Japan. Darüber hinaus werden auch die Live-Modi „Eskalation“ und „Schwer zu fassende Ziele“ permanent mit neuen Missionen bestückt.

aus dem Weg zu schaffen. In den beiden Prologmissionen ist das zwar noch relativ überschaubar, aber spätestens in der Paris-Episode wird klar, was es mit dem Sandbox-Charakter des Spiels auf sich hat. In der riesigen, dreistöckigen Schlossanlage, in der gerade eine Modenschau stattfindet, sollt ihr zwei Zielpersonen ausschalten. Um nicht aufzufallen, lassen sich vielfältige Verkleidungen nutzen: Ihr könnt euch als Kellner, Koch, Techniker, Wachmann, Security-Mitarbeiter, Stylist oder VIP tarnen – sucht es euch aus. NPCs, die euch trotz der Verkleidung erkennen können, werden misstrauisch, sobald ihr ihnen zu nahe kommt. Richtig austoben könnt ihr euch bei der Art und Weise, wie ihr ein Ziel erledigen wollt. Soll es die klassische Klaviersaitennummer, die schallgedämpfte Pistole, Gift oder eine Explosion sein? Unter diesem Gesichtspunkt bieten die drei Missionen reichlich Wiederholungspotenzial. Die Meisterklasse besteht darin, das Ableben eines Auftragsziels als Unfall zu inszenieren, dabei nicht entdeckt zu werden und den Einsatzort ungesehen zu verlassen. Der Levelaufbau der ersten Episode in Paris bietet euch dafür viele Interaktionsmöglichkeiten mit Gegenständen aller Art. Lautsprecherboxen, Kronleuchter, Stromkabel, Feuerlöscher, Gasflaschen, Golfschläger, Büsten, Kofferradio etc. – plötzlich sieht man solche Dinge in einem ganz anderen Licht, wenn man sie geschickt für den Auftrag einsetzen kann.

Um das Ganze für den Spieler attraktiv zu gestalten, gibt's für die drei Einsätze des *Intro Packs* zahlreiche Herausforderungen. Manche davon sind relativ leicht zu erfüllen, andere erfordern reichlich Geschick und Planung. Zum Lohn dafür erhaltet ihr Karrierepunkte. Damit erreicht euer Hitman neue Stufen, auf denen dann neue Ausrüstung sowie alternative Startpunkte mit passender Verkleidung zur Verfügung stehen. Außerdem schaltet ihr so nach und nach auch zusätzliche Verstecke in einem Missionsgebiet frei. In der Planungsphase vor Beginn eines Auftrags lässt sich dann festlegen, welche Waffe oder welches Item ihr dort unterbringen wollt.

Auf diese Art macht es dann erneut Spaß, eine Mission noch mal in einer anderen Variante zu spielen. Wer es lieber brachial mag und keine Skrupel vor Kollateralschäden hat, darf bei den Waffen auf Sturmgewehr, Schrotflinte und Maschinenpistole zugreifen.

Ebenfalls gelungen sind die sogenannten Gelegenheiten im Spiel. Wenn ihr bestimmte Charaktere belauscht oder spezifische Gegenstände findet, erlaubt euch das, weitere Varianten für einen Missionsverlauf zu entdecken. Für Wiederholungsspieler ist das ganz nett, aber mit der Zeit nutzen sich die immer wieder gleichen Schauplätze dann doch recht schnell ab.

Schwierigkeit nach Maß

Was uns sehr gut gefällt, sind die Spielmechanik-Optionen, die *Hit-*

Die zahlreichen Herausforderungen motivieren, einen Auftrag mehrfach zu wiederholen, um mit neuen Taktikvarianten Bestleistungen zu erzielen.


Der Nahkampf ist einfach simpel gehalten. Per Quicktime-Event setzt ihr Gegner schachmatt.


Es lohnt sich, herauszubekommen, was die NPCs so alles auf ihren Patrouillen tun. Dieser Leibwächter etwa nimmt gerne mal ein Häppchen Sushi zu sich – das lässt sich doch sicher ausnutzen . . .

man bietet. Standardmäßig sind zahlreiche Hilfen aktiviert: Eine permanente Minikarte, Warnhinweise für NPCs, Wegpunktmarkierungen für die Gelegenheiten und etliches mehr. Für *Hitman*-Einsteiger ist das ein wahrer Segen, denn wer noch keinen Teil der Serie gespielt hat, dürfte von den Möglichkeiten, wie man eine Mission angeht, erst mal überfordert sein. Der zuschaltbare Instinkt-Modus, der Objekte und Personen auch durch Wände hervorhebt, ist übrigens dauerhaft verfügbar.

Wer möchte, kann jedoch diesen ganzen Casual-Firlefanz einzeln oder komplett abschalten. Gut so – auf diese Art und Weise dürfte jeder *Hitman*-Spieler die für ihn passenden Einstellungen finden. Ebenfalls ein Zugeständnis an neue oder ungeduldige Spieler ist die freie Speichermöglichkeit in den Story-Missionen, zusätzlich gibt's reichlich fair verteilte Checkpoints.

Kurzer Story-Spaß mit Verlängerung durch Online-Live-Modi

Für das einmalige Durchspielen der Story des *Intro Packs* braucht man nicht viel Zeit, erfahrene Spieler haben das in ein bis zwei Stunden erledigt. Was die Geschichte betrifft, bietet das *Intro Pack* allenfalls einen ersten Einblick. Noch lässt sich nur schwer abschätzen, ob die eher lose miteinander verknüpften Cutscenes und die Dialoge mit den NPCs am Ende ein Ganzes ergeben. Eine mysteriöse Fallakte, ein Geheimbund, verschiedene Charaktere, die ziemlich viel Dreck am Stecken haben und ein geheimnisvoller, unrasierter Typ, der mehr über die Hitman-Agentur ICA zu wissen scheint – das sind Info-Häppchen, die man sich bislang aus dem *Intro Pack* zusammenreimen kann, mehr aber auch nicht. Im Fokus stehen bei *Hitman* eben doch die Missionen selber, die im Startpaket gut unterhalten. Dank der vielen Herausforderungen macht es auch Spaß, die Aufträge mehrmals zu spielen, keine Frage. Trotzdem hat man die Sache dann aber auch schnell über, da man sich eben immer nur in den gleichen Schauplätzen aufhält, was auf Dauer ermüdet. Insbesondere für ungeduldige Spieler, die gerne ihre Story erleben wollen, erweist sich das Episodenformat bei *Hitman* als eher ungeeignet. Einen Monat lang auf die Fortsetzung warten? Das schmeckt nicht jedem.

Für Abwechslung während der Wartezeit sollen die Live-Events sorgen. Dazu zählt der Auftrags-Modus, mit dem ihr eigene Attentat-Ziele festlegt. Derzeit geht das mit der zweiten Prolog- und mit der Paris-Mission. Bis zu fünf Ziel-NPCs lassen sich mit einfachem Klick auswählen, danach schaltet ihr sie nach eigenem Gutdünken aus. Das Spiel merkt sich, welche Ausrüstung und welche Verkleidung ihr dabei benutzt und hält dies für eine spätere Missionsbeschreibung fest. Sobald die Mission abgeschlossen ist, lassen sich Beschreibung und Titel editieren. Danach speichert ihr den Auftrag ab und stellt ihn so der Community zur Verfügung, prima Sache.

Von den Entwicklern kommen noch sogenannte Eskalationsmissionen. Auch darin geht's primär um die Ausschaltung von Zielen. Allerdings sind diese Aufträge in fünf Stufen verfügbar und werden zunehmend anspruchsvoller. Im *Intro Pack* ist eine solche Mission enthalten, die dann als Zusatzaufgabe beispielsweise von uns fordert, noch einen Safe zu knacken. So schön die Mission auch ist, spielt sie a) halt im zweiten Prologschauplatz, den man dann schon in- und auswendig kennt und ist b) in kürzester Zeit erledigt.

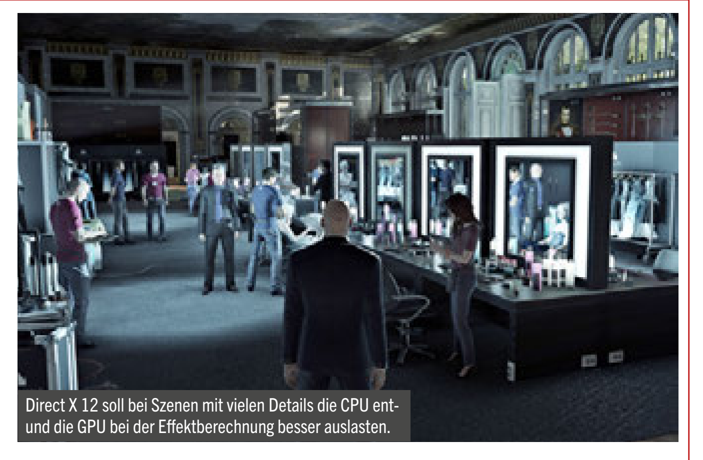
Von der dritten Event-Variante, den „schwer auszumachenden Zielen“, war während unseres Tests in den ersten Tagen nach Release

HITMAN MIT DIRECT X 12 UND LEICHTEN STARTSCHWIERIGKEITEN

Von: Philipp Reuther

Das neue *Hitman* ist einer der ersten Titel mit Unterstützung für Microsofts DirectX-12-Schnittstelle. In bestimmten Szenarien sind durchaus deutliche Vorteile festzustellen, allerdings gibt es auch mindestens genauso viele Problemstellen.

Der DirectX-12-Start von *Hitman* ist etwas holprig: Wir hatten beim Test größere Probleme mit einer auf 60 Fps begrenzten Bildrate bei AMDs Fiji-Grafikkarten R9 Fury(X) und R9 Nano, Schwierigkeiten bei der Vollbilddarstellung und außerdem mit häufigen Abstürzen auf Nvidia-GPUs zu kämpfen.
Erfreulicherweise gibt es auch einige Verbesserungen durch DirectX 12: So können AMD-Grafikkarten zumeist deutlich und auch in höheren Auflösungen von Asynchronous Compute profitieren. Diese Technik erlaubt es, vorhandene Rechenwerke besser auszulasten – ähnlich wie Hyperthreading bei Intel-Prozessoren. Effekte wie Umgebungsverdeckung oder volumetrische Beleuchtung werden so neben der eigentlichen Grafikberechnung abgefertigt und müssen nicht wie bisher am Ende der Render-Pipeline eingeschoben werden – das spart im besten Fall viel Leistung, tatsächlich könnten diese Effekte so beinahe kostenlos werden. Mit AMDs Hawaii-Grafikkarten R9 290(X) und R9 390(X) ist dann auch ein ordentlicher Performance-Gewinn zu verzeichnen, plus 10 Prozent sind selbst in hohen Auflösungen realistisch. Bei Nvidia sieht es etwas anders aus: Die Geforce-GPUs verlieren in DX12 fast durch die Bank Leistung. Allerdings gibt es eine Ausnahme: Reduzieren wir Auflösung und Details, sodass nicht die Grafikkarte, sondern der Prozessor limitiert, können Systeme sowohl mit AMD- als auch Nvidia-Grafikkarten zusätzliche Leistung bringen. Besonders profitieren können offenbar Prozessoren mit mehr als 4 physischen Kernen. So legen AMDs häufig etwas belächelte FX-Achtkern-Prozessoren unter DirectX 12 sehr deutlich zu, auch Intels bezahlbarer Sechskerner i7-5820K ist ungewöhnlich schnell. In hohen Auflösungen und maximalen Details verpufft aufgrund der Grafiklast viel von dieser Leistung jedoch wieder. Das Plus an CPU-Leistung müssen zukünftige DX12-Spiele durch einen höheren Detailgrad oder aufwendigere Berechnungen erst noch richtig ausschöpfen.


Direct X 12 soll bei Szenen mit vielen Details die CPU entund die GPU bei der Effektberechnung besser auslasten.



Mithilfe von Karrierestufen schaltet ihr neue Optionen für die Auftragsplanung frei. So lassen sich beispielsweise Waffen deponieren sowie Ausrüstungs- und Startpunkte samt Verkleidung auswählen. Das macht Laune, nutzt sich aber aktuell aufgrund der wenigen Schauplätze zu schnell ab.

noch nichts zu sehen. Diese Aufträge stehen nach Erscheinen einmalig 48 Stunden zur Verfügung und sollen besonders knifflig sein. Tja, wenigstens ein solcher Auftrag zum Release wäre doch bitte das Mindeste gewesen.

Die Event-Geschichten sind für Fans sicher eine nette Sache. Vor allem die vielen Community-Aufträge, die es schon in den ersten drei Tagen nach Release gab, zeugen vom Interesse der Spieler. In Bezug auf das bislang erschienene *Intro Pack* hat es aber leider den Haken, dass es eben nur zwei Schauplätze dafür gibt. Außerdem lassen sich Event-Missionen nicht speichern und nur spielen, wenn ihr online seid. Story-Missionen lassen sich zwar auch im Offline-Modus spielen, benutzen dann aber eigene Spielstände, sodass es für den Spieler im Prinzip doch auf „always on" seines für das Spiel benötigen Steam-Accounts hinausläuft.

Technisch durchwachsen

In puncto Grafik sind wir beim neuen *Hitman* hin- und hergerissen. Vom Design her gesehen ist die erste Episode in Paris klasse umgesetzt. Das barock dargestellte Schloss weist eine tolle Architektur auf, die Spielereien am Brunnen sind hübsch und auf den ersten Blick wirkt alles durch die vielen NPCs lebendig. Diese entpuppen sich aber beim längeren und mehrmaligen Spielen der Missionen dann doch als eher unglaubwürdig, denn es gibt jede Menge Klone, stets gleich ablaufende Animationsmuster, Bewegungsrouten und Gesprächsphrasen. Das führt dann auf Dauer dazu, dass man die Levels quasi auswendig lernt und es kaum noch Überraschungen gibt. Grafisch gibt sich das *Intro Pack* eher zurückhaltend. Vor allem der permanent vorhandene leichte Grauschleier, der über den Texturen liegt, sorgt für einen etwas verwaschenen Eindruck. Details zur Grafik, die auch Direct X 12 unterstützt, findet ihr übrigens im Technik-Kasten auf Seite 75.

Die KI verhält sich in der Regel ganz okay, schafft es aber auch öfter mal, sich komplett dämlich anzustellen. Beispielsweise schauen Wachen so gut wie nie nach oben, sodass man sich problemlos an einem Balkon hängend verstecken kann. Oder sie zögern mitunter viel zu lange, bedrohen uns zwar ausgiebig mit der gezückten Waffe in der Hand, lassen sich dann aber doch ganz simpel von uns per Faustschlag umnieten. Die Gegner lassen sich oft zu leicht austricksen und geben bei einer Verfolgung viel zu schnell auf. Trotzdem ist es nicht ratsam, den Gegnern einfach mit ratterndem Gewehrfeuer entgegenzulaufen, denn viele Treffer hält Agent 47 wahrlich nicht aus. Faustnahkampf besteht lediglich aus einem simplen Quicktime-Event – im richtigen Moment die angezeigte Taste drücken, K.-o.-Schlag nachsetzen, fertig ist die Laube.

Auch mit Glitches, zappelnden Leichen, einigen kleineren Bugs und längeren Ladezeiten bei Spielstart hatte das *Intro Pack* im Test zu kämpfen. Verbindungsabbrüche oder Abstürze hatten wir jedoch nicht zu verzeichnen.

Der Soundtrack ist gelungen und die Effekte sorgen für eine tolle Stimmung. Sprachlich steht nur die englische Originalvertonung zur Verfügung. Agent 47 wird in gewohnt kaltschnäuziger und zynischer Art von Schauspieler David Bateson vertont, der auch zuletzt in *Hitman: Absolution* und zuvor in *Blood Money* gute Arbeit geleistet hat. Eine deutsche Vertonung ist allerdings nicht vorgesehen.

Der Auftakt zum *Hitman*-Jahr 2016 von Io-Interactive zeigt, dass es spielerisch in den Missionen reichlich Gelegenheit und Abwechslung gibt, seine Agentenkünste zu erproben. Die Sandbox-Struktur mit großen Arealen wie eben im gezeigten Paris passt hervorragend dazu. Trotzdem hatten wir am Ende des Tests doch eher das Gefühl, nur eine gute Demo gespielt zu haben, zusätzlich versehen mit bereits enthaltenen Online-Features. ❑

DAS KOSTET *HITMAN*!

Das Vermarktungskonzept des neuen *Hitman* führt bei den Fans nach wie vor zu heißen Diskussionen. In welcher Form das Spiel erhältlich ist, dröseln wir hier im Detail auf.

Wer neben dem *Intro Pack* die nachfolgenden Inhalte einzeln kaufen möchte, muss dafür pro Episode 7,99 € (PC) bzw. 9,99 € (PS4/Xbox) einplanen. Schon jetzt bestellbar ist auch das separate *Upgrade-Pack*, das euch alle kommenden Inhalte der diesjährigen *Hitman*-Staffel für 39,99 € (PC) bzw. 49,99 € (PS4/Xbox) bietet. *Intro-* plus *Upgrade-Pack* als Gesamtpaket gibt es mit der Version *Full Experience*, die für 49,99 € (PC) bzw. 59,99 € (PS4/Xbox) angeboten wird. Auch eine Boxed-Version soll es geben, die ursprünglich ca. Ende 2016 in den Handel kommen sollte, sich aktuell aber auf 2017 verschoben hat.

MEINE MEINUNG

Stefan Weiß

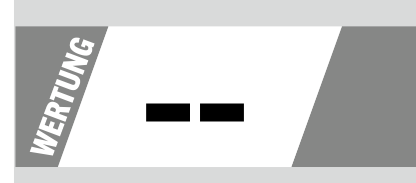


„So oder so muss man warten, aber das könnte sich durchaus lohnen."

Ganz für sich allein betrachtet ist *Hitman: Intro Pack* ein Auftakt, der deutlich macht, wie Io-Interactive die Stärken von *Blood Money* (große Levels) und dem motivierenden Auftragsmodus (*Contracts*) miteinander verknüpft. Mit dem Prolog und der ersten Episode hatte ich das ganze Wochenende nach Release einen Mordsspaß damit, mich den zahlreichen Herausforderungen in den drei Missionen zu stellen. Die Architektur und das Design der Schauplätze, insbesondere in Paris, zeigen das Potenzial, das in den Aufträgen steckt. In Kombination mit den durch andere Spieler erschaffenen Online-Aufträgen und dem bislang nur einzelnen Auftrag im Eskalationsmodus kamen da noch einige weitere Spielstunden guter *Hitman*-Unterhaltung hinzu. Blöd hingegen, dass selbst am vierten Tag nach Release noch keine einzige Mission im Modus „Schwer zu fassendes Ziel" verfügbar war. Tja, und damit beginnt eben die Wartezeit für den Sofort-Episodenkäufer. Irgendwie unbefriedigend, weil das im Vergleich zu den typischen Adventure-Episoden der Marke Telltale nicht so gut funktioniert. Dort stehen in der Regel in sich geschlossene Geschichten parat, die mit fernsehserientypischen Cliffhangern auf die Fortsetzung überleiten. Dieses Gefühl empfinden wir (bislang) nach der ersten Episode von *Hitman* noch nicht so recht. Das liegt vielleicht auch daran, dass die Story bislang nur am Rande und zu dünn daherkommt. Wer noch kein *Hitman* gespielt hat, dürfte es ohnehin etwas schwer haben, sich zusammenzureimen, was die Sache „Vor 20 Jahren" im Prolog bedeutet und wie die einzelnen Charaktere in die noch zu erzählende Geschichte passen. Die Einblicke, die wir auf dem Review-Event zu den Episoden 2 und 3 bekommen haben, legen aber nahe, dass der folgende Content im Vergleich zum Paris-Auftakt noch eine ordentliche Schippe mehr drauflegt. Wer mit der Scheibchentaktik aber Probleme hat, sollte lieber warten, bis im September das Komplettpaket verfügbar ist.

PRO UND CONTRA

- ➕ Klasse designte Sandbox-Levels
- ➕ Viele Missionsmöglichkeiten
- ➕ Gute Stealth-Umsetzung
- ➕ Unterhaltsamer Auftragsmodus
- ➕ Stimmige Soundkulisse
- ➕ Gut funktionierende Steuerung
- ➖ Levels nutzen sich zu schnell ab
- ➖ KI- und Technik-Mängel
- ➖ Inkompatible Offline-Spielstände
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe



Need for Speed

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Genre: Rennspiel
Erscheinungsdatum: 17.03.2016
Entwickler: Ghost Games
Preis: ca. € 56,-
Publisher: Electronic Arts
USK: ab 12 Jahren

Schnieke Karren, coole Drifts und toller Sound: *Need for Speed* ist ein solider Arcade-Racer.

EA lässt eine große Chance ungenutzt, der Serie neuen Schwung zu verleihen, liefert aber immerhin eine technisch ausgefeilte PC-Portierung ab.

Von: Peter Bathge

Eine Rückkehr zu alten Tugenden hat Ghost Games für *Need for Speed* versprochen, einen Reboot der Serie und eine Besinnung auf alte Stärken der *Underground*/*Most Wanted*/*Carbon*-Ära. Und tatsächlich fühlt sich das neue Rennspiel wie ein geistiger Nachfolger von *Need for Speed: Underground 2* an. Wenn auch nicht unbedingt in Sachen Qualitätsstandards.

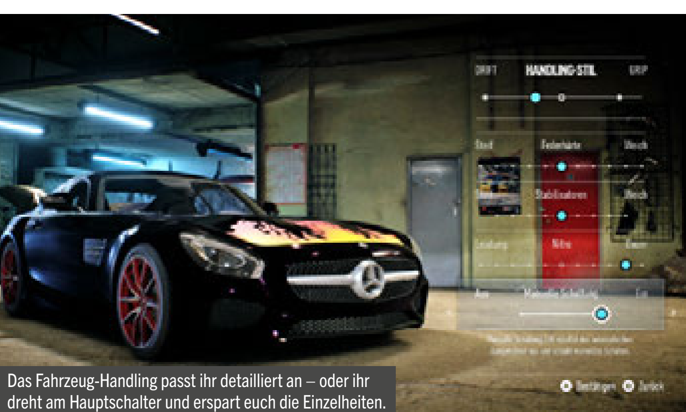
Paradies für Schrauber

Ihr seid ausschließlich nachts in einer frei befahrbaren, aber leblosen Stadt unterwegs und müsst an die Spitze der illegalen Raserszene fahren. Zusammengehalten wird dieses Unterfangen durch eine Reihe von Zwischensequenzen mit Schauspielern. In diesem Zusammenhang von einer Geschichte zu sprechen, wäre jedoch die reinste Übertreibung, die Videos sind eher unfreiwillig komisch. 70 Reputationsränge hat *Need for Speed* zu bieten, jeder Level-Aufstieg erlaubt Zugang zu besseren Bauteilen. Punkte verdient ihr durch das Bewältigen der über 90 Rennveranstaltungen. In der Garage wählt ihr aus mehr als 50 Karren euren präferierten Wagen aus – das kostet natürlich virtuelle Knete. Während der Einbau der neuesten Tuning-Teile kaum Nachdenken erfordert, ist bei der Feinjustierung des Handlings mehr Eigenarbeit gefragt. In der Garage dürft ihr für jedes Auto detaillierte Einstellungen an Reifendruck, Bremskraft oder Fahrwerkhöhe vornehmen. Das hat tatsächlich Auswirkungen aufs anfangs sehr schwammige Fahrgefühl, so kann jeder Spieler sein Handling selbst definieren. Eine großartige Neuerung! Simulations-Fans sollten sich von *Need for Speed* aber nicht zu viel versprechen. Ja, die Auswirkungen sind spürbar, aber letztlich ist das Ganze immer noch ein Arcade-Racer. Wer keine Lust auf Feinjustierungen hat, wählt einfach zwischen den Extremen „Drift" und „Grip" und fährt damit zumeist bestens.

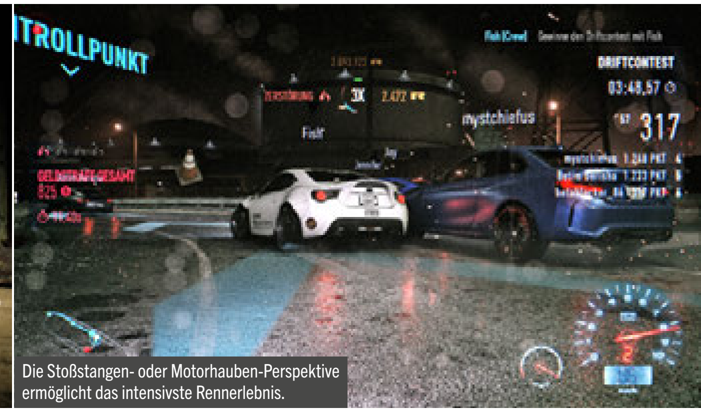
Neben der Performance schraubt ihr auch am Aussehen eures Flitzers. Ihr bestimmt nicht nur die Lackierung, sondern dürft zudem aus mehreren hundert Decals wählen, um ein individuelles Äußeres zu erstellen. Der entsprechende Editor bietet eine Menge Optionen – top! Doch der Vielfalt in Sachen Sticker und Aufdrucke steht eine überraschend ärmliche Auswahl an optischen Tuning-Bauteilen gegenüber. Der magere Umfang des Spiels ist ohnehin auffällig.

Und irgendwann ist Schluss …

15 Stunden haben wir für die Kampagne gebraucht. Danach besaßen wir genug Geld, um unsere



Das Fahrzeug-Handling passt ihr detailliert an – oder ihr dreht am Hauptschalter und erspart euch die Einzelheiten.



Die Stoßstangen- oder Motorhauben-Perspektive ermöglicht das intensivste Rennerlebnis.

gerade mal fünf Plätze umfassende Garage mit lauter Luxuskarren vollzustellen. Ein Grund, *Need for Speed* weiter zu spielen, bestand anschließend kaum noch. Alle Bauteile befanden sich in unserem Besitz und der halbgare Mehrspielermodus lockte uns kaum.

Need for Speed erfordert nicht nur eine Aktivierung auf EAs Online-Plattform Origin, sondern auch eine permanente Internetverbindung zum Spielen. Gerechtfertigt wird diese Always-online-Komponente zumindest theoretisch durch das Alldrive-Feature: Ständig kreuzen andere Spieler euren Weg, die ihr zu spontanen Mini-Duellen herausfordern könnt. Allerdings gibt es keine Multiplayer-Lobbys. Wer einfach auf der Suche nach anderen Spielern ist, sollte idealerweise mit Freunden einer festen Mannschaft beitreten. So rollen bis zu zu acht Teilnehmer gemeinsam an die Startlinie. Auf diese Weise lässt sich auch die Kampagne mit menschlichen Widersachern anstelle der KI-Sonntagsfahrer bestreiten.

Handzahme Computergegner

Seit Jahren ein leidiges Thema bei jedem *Need for Speed*: die Gummiband-KI. Auch im neuesten Serienteil zündeten überholte Computergegner den Raketenantrieb und machten plötzlich unfassbar große Rückstände wett – zumindest beim Konsolen-Release im November 2015. Seitdem hat Ghost Games das Verhalten der Computergegner mit Patches modifizert. Beim PC-Nachtest erwies sich das gleichermaßen als Segen wie als Fluch. So gibt es etwa im vorher besonders unfairen Drifttrain-Modus weniger Probleme, dafür ist *Need for Speed* aber tendenziell zu einfach. Auch die Polizei verhält sich regelrecht rücksichtsvoll. Anders als im Vorgänger *Rivals* werden die Cops nur noch von der KI gesteuert. Sie in der offenen Welt überhaupt aufzuspüren und in eine Verfolgungsjagd zu verwickeln, ist eine Leistung für sich. Doch selbst wenn man die Polizei am Heck kleben hat, lassen sich die Gesetzeshüter viel zu leicht abhängen. Drei Verfolger sind schon das höchste der Gefühle. Mit ihren untermotorisierten Gefährten haben sie keine Chance gegen die stärksten Autos in eurem Arsenal. Straßensperren und Nagelbrettern weicht man vergleichsweise einfach aus, härtere Maßnahmen wie Helikopter fehlen.

Verschwendetes Potenzial

Trotz spaßigem Modi-Mix und tollem Tuning-Part hat *Need for Speed* auf Dauer zu wenig zu bieten. Fehlende Features wie die Cockpit-Kamera schmerzen – dafür punktet die Präsentation mit Hochglanz-Optik, einem gefälligen Soundtrack und satten Motorengeräuschen. 4K-Auflösungen und eine nach oben offene Framerate sowie eine sehr gute Optimierung der verwendeten Frostbite-Engine (siehe Technik-Check auf der nächsten Seite) sorgen dafür, dass die PC-Fassung dank des hohen Geschwindigkeitsgefühls deutlich vor den Konsolen-Adaptionen rangiert.

Allerdings ist feine Grafik nicht alles. In seinem Bestreben, die *Need for Speed*-Serie für das Reboot auf den kleinsten gemeinsamen Nenner herunterzubrechen, hat Entwickler Ghost Games ein etwas zu schmales Gesamtpaket abgeliefert. Wer ein kompletter Autonarr ist und über die Schwächen hinwegsehen kann, bekommt mit *Need for Speed* zwar einen soliden Arcade-Racer für zwischendurch. Der erhoffte Hit ist es aber nicht geworden, denn der Serien-Neustart performt letztlich weit unter den eigenen Ansprüchen. ❑

MEINE MEINUNG

Peter Bathge



„Auf PC überlegen, aber mit denselben Mängeln wie zuvor"

Need for Speed läuft pfeilschnell und sieht schick aus – die PC-Portierung ist gelungen. Zusammen mit Tuning, spaßigen Rennen und lässigen Drifts ergibt das ein ordentliches Gesamtpaket. Allerdings stellt die Fahrer-KI mich nie vor ernste Probleme, das Spiel ist viel zu einfach. Dazu noch die dämliche Story und der unterentwickelte Mehrspieler-Part – da wäre mehr drin gewesen!

PRO UND CONTRA

- ➕ Feine, detailreiche Grafik
- ➕ Verstellbares, driftlastiges Fahrmodell
- ➕ Viele (optische) Tuning-Optionen
- ➕ Abwechslungsreiche Renn-Events
- ➕ Lange Fahrzeugliste mit Luxuskarren
- ➕ Unterstützt Lenkrad, Gangschaltung
- ➖ Harmlose Polizei und Gegner
- ➖ Eintönige Spielwelt
- ➖ Halbgare Mehrspieler-Optionen
- ➖ Klischee-Charaktere statt Story
- ➖ Unnötiger Online-Zwang



Need for Speed: Tuning-Tipps

Von: Philipp Reuther

Die PC-Fassung ließ auf sich warten. Im Gegenzug hat der Entwickler einige Verbesserungen einfließen lassen. Wir geben Tipps für schicke Optik bei hohen Bildraten.

Es hat gut vier Monate gedauert, doch nun können auch PC-Spieler an den nächtlichen Rasereien ihren Spaß haben. Entwickler Ghost Games nutzte die Zeit und polierte die PC-Version gegenüber den Konsolenfassungen etwas auf, zudem stehen nun Wege zu flüssigen Bildraten jenseits der 30 Fps wie auch hohen Auflösungen offen.

Die verwendete Frostbite-Engine gefällt durch den schon aus *Dragon Age: Inquisition* und *Star Wars: Battlefront* bekannten physikalischen Renderansatz, der vor allem bei den schicken Karossen mit realistisch wirkenden Glanz- und Spiegeleffekten ins Auge sticht. Hübsche Reflexionen, hochauflösendere Texturen, eine verbesserte Weitsicht und ein generell schärfer wirkendes Bild runden den gelungenen Gesamteindruck ab.

Die Hardware-Anforderungen für durchgehend 60 Bilder pro Sekunde sind allerdings recht hoch. Vor allem, wenn ihr hohe Auflösungen jenseits von Full HD ins Auge fasst oder eine Mittelklasse-Grafikkarte mit weniger als 4 GiByte Grafikspeicher nutzt, ist etwas Detailverzicht angebracht. Denn sonst lassen sich flüssige Bildraten nicht halten, besonders bei den cineastisch inszenierten Drifts sackt die Framerate gern mal kräftig ab.

Ein Teil der hohen Last wird durch das Streaming der hochauflösenden Texturen ausgelöst, hier spielt außerdem die Sichtweite beziehungsweise der Detailgrad eine Rolle. Habt ihr weniger als vier GiByte Speicher, solltet ihr die Texturdetails reduzieren, um Slowdowns zu vermeiden. Tatsächlich kann es sich selbst bei üppig mit Grafikspeicher ausgestatteten Karten lohnen, die Auflösung der Pixeltapeten herabzuregeln. Wirklich auffällig ist dieser Eingriff beim Spielen nicht. Da die Texturen recht aggressiv nachgeschärft werden, ist Pixelmatsch nicht zu befürchten. Letzterem Umstand ist allerdings ein extrem lästiges Flimmern geschuldet, falls die temporale Kantenglättung TAA deaktiviert wird. Diese solltet ihr auf jeden Fall angeschaltet lassen, ansonsten leidet die Bildqualität dramatisch. Wegen des mit TAA einhergehenden Unschärfeeffekts, besonders bei Bewegungen, könnt ihr aber eventuell die Bewegungsunschärfe deaktivieren und so an dieser Stelle ein paar Fps einsparen.

Den größten Performance-Zuwachs bringt wie so oft das Herabsetzen von Schattendetails und Umgebungsverdeckung. Hier lässt sich gut 20 % an Leistung einsparen, ohne dass das Gesamtbild deutlich schlechter wirkt. Ähnliches gilt für das Reduzieren der Effektdetails, die Spiegelungen, Partikel und Tiefenschärfe vereinen und hauptsächlich die Grafikkarte betreffen. Reicht dies nicht aus, könnt ihr mit dem Detailgrad die Last auf euer gesamtes System reduzieren, dies kommt neben der Grafikkarte besonders schwächeren Prozessoren zugute. Berücksichtigt ihr diese Tipps, sind auch auf Mittelklasse-Grafikkarten 60 Fps bei schicker Optik realisierbar. ❑

UNVERZICHTBARE KANTENGLÄTTUNG UND VERZICHTBARE SCHATTEN

Mit der Schattendarstellung lässt sich viel Leistung sparen, in geringerem Maße gilt das auch für die Umgebungsverdeckung. Die temporale Kantenglättung solltet ihr aktiviert lassen, sonst wird das Bild extrem unruhig und flimmeranfällig. Mit TAA geht ein Unschärfeeffekt einher, daher könntet ihr auf die Bewegungsunschärfe verzichten.



Wie so häufig sind Schatten und Umgebungsverdeckung gute Anlaufstellen für ein Plus an Performance. Setzt die Schatten auf „mittel“ und die Umgebungsverdeckung auf SSAO, bekommt ihr ohne größere optische Einbußen ein Leistungsplus von rund 20 %.

Ohne die temporale Kantenglättung TAA wird das Bild wegen des Überschärfe-Effekts extrem grießelig. Da die Kantenglättung gut greift und nur wenig Leistung kostet, solltet ihr sie aktiviert lassen. FXAA funktioniert weniger gut.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Superhot Team
Publisher: Superhot Team
Erscheinungsdatum: 25.02.2016
Preis: ca. € 23,-
USK: nicht geprüft

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Superhot enthält eine Reihe von Nahkampf- und Schusswaffen, darunter Katana, Schrotflinte und Pistole.

Superhot

Ein Spiel wie eine Wunderkerze: Der Ego-Shooter brennt hell mit neuen Ideen, aber das Spektakel ist viel zu schnell wieder vorbei.

Von: Peter Bathge

Ich stehe im Aufzug, um mich herum drei Typen mit Pistolen. Ich schaue mir die drei ganz genau an, habe schließlich alle Zeit der Welt.

BÄM-BÄM

Ich teile zwei rechte Haken aus und ebenso viele Gauner taumeln nach hinten. Ich stürze mich auf eine der fallen gelassenen Pistolen, die frei im Raum schweben, solange ich mich nicht bewege.

KLIRR

Der Schuss sitzt, Widersacher Numero drei zerbirst in tausend kleine Splitter. Meine Waffe werfe ich einem der anderen Typen ins Gesicht und verarzte schnell noch den letzten Kerl.

BLÄM

Ein Schuss in sein hässliches, rotes Gesicht.

PLING

Die Aufzugstüren öffnen sich. Nur noch ein Mann steht, er bückt sich nach seiner Waffe, nimmt mich ins Visier … und wird von einem Dutzend Schrotkügelchen zerfetzt, die durch die offene Lifttür donnern. Mit der Grazie einer Ballerina weiche ich zur Seite aus, schaue den Kugeln nach, wie sie in Zeitlupe rote Bahnen hinter sich herziehen. Dann betätige ich den Abzug. Ein Mal, zwei Mal. *TSCHUP-TSCHUP*

Geschafft, der letzte rote Feind sinkt zu Boden, eine Wiederholung meiner Aktionen wird abgespielt. „SUPER HOT SUPER HOT“, tönt es aus den Boxen.

Sie spielen mein Lied.

SUPER …

Die *Mirror's Edge*-ähnliche Grafik von *Superhot* ist das, was der treibende Soundtrack für *Hotline Miami* ist – auch weil im per Kickstarter finanzierten *Superhot* Musik fast komplett fehlt. Levels sind ähnlich kurz wie im Top-Down-Shooter *Hotline Miami,* doch hier seid ihr aus der Ego-Perspektive unterwegs. Ein Treffer bedeutet den Tod – sowohl für eure Spielfigur wie auch für die zahllosen Gegner, die statt zu bluten in rote Einzelteile zerbrechen.

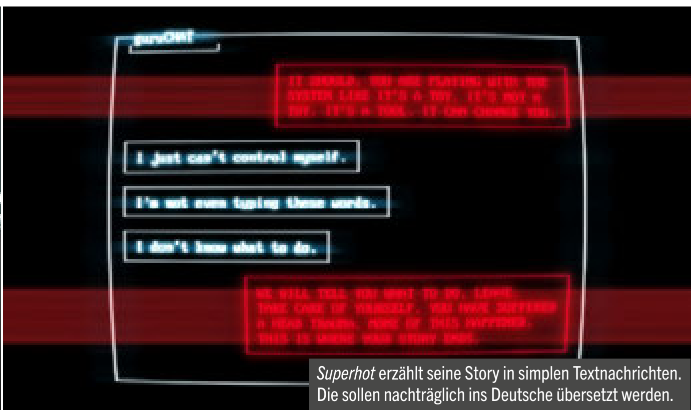
Ein Tastendruck und ihr setzt am Levelstart neu an – ohne Verzögerung. Innovativ: Die Action läuft in Zeitlupe ab – solange ihr stillsteht. Bewegt ihr eure Spielfigur oder die Kamera, wird das Geschehen auf Normalgeschwindigkeit beschleunigt. Schnell gewöhnt man sich als Spieler einen Rhythmus an, der nicht weiter von nervösen Speed-Shootern à la *Doom* entfernt sein könnte. Reflexe zählen hier nur so viel wie Übersicht und räumliches Bewusstsein: Wo stehe ich? Sind hinter mir noch Gegner? Kann ich zur Seite ausweichen?

… HOT

Superhot spielt sich durch diesen Kniff fantastisch und als Spieler



Der Protagonist hält nur einen Treffer aus. Wer stirbt, drückt „R“ und schon geht der Level von vorne los.



Superhot erzählt seine Story in simplen Textnachrichten. Die sollen nachträglich ins Deutsche übersetzt werden.



Die rot dargestellten Gegner zersplittern bei Treffern in tausende Einzelteile. Das sieht klasse aus und setzt sich markant von den weißen Umgebungstexturen ab.

fühlt man sich wie der coolste Action-Held seit Neo im Kinofilm *Matrix*. So könnt ihr etwa mit einem Katana anfliegende Projektile zerteilen. Richtig beeindruckend ist zudem die Art und Weise, wie berstendes Glas in Zeitlupe durch den Raum schwirrt und dabei das Licht reflektiert. Schöne Idee: Abseits der Waffen wie Pistole, Schrotflinte, Sturmgewehr, Baseballschläger & Co. könnt ihr auch herumliegende Gegenstände in die Hand nehmen und werfen. So haut ihr einem Gegner am anderen Ende des Raums etwa eine Billardkugel um die Ohren, um ihn kurzzeitig zu betäuben. Doof: Die Physik-Engine von *Superhot* spielt bei solchen Würfen nicht immer mit. Im Test hatte ich öfter das Problem, dass Gegenstände von einem unsichtbaren Wandvorsprung abprallten und das Ziel verfehlten.

Im Verlauf der Einzelspieler-Kampagne (*Superhot* bietet keinen Multiplayer-Modus) erhält der Spieler zudem die Fähigkeit, in die Körper von Feinden zu schlüpfen. *Superhot* fühlt sich dank dieser gelungenen Gameplay-Mischung einzigartig an. Jeder der 30 kleinen Levels ist wie ein Puzzle, das es zu lösen gilt. Die Gegner-KI hat dabei außer „Auf Spieler zulaufen und schießen" kaum was drauf, muss sie aber auch gar nicht. Dafür sind die kleinen Momentaufnahmen, in die ihr in jeder Mission versetzt werdet, viel zu begrenzt. Das wirkt sich auch auf die Gesamtspielzeit aus; *Superhots* Kampagne hat einen Umfang von gerade mal zwei bis allerhöchstens drei Stunden. Wer sich clever anstellt, ist noch schneller durch.

SUPER …

Was diesen Mangel an Inhalten halbwegs ausgleicht, sind zwölf spezielle Modifikatoren, die ihr bei einem erneuten Durchgang zuschaltet und mit denen ihr euch etwa auf ein einziges Bildschirmleben beschränkt. Allerdings seid ihr dabei immer nur in den bekannten Umgebungen unterwegs. Wer sich nach dem Ende der Kampagne nach Abwechslung sehnt, der wird im Endlos-Modus fündig.



Per Hotswitch-Fähigkeit tauscht ihr euren virtuellen Körper mit einem Gegner.

Neun Arenen hat Superhot Team gebaut, in denen ihr so lange Gegner verhaut, erschießt und vierteilt, bis euch die endlos respawnenden Widersacher überwältigen. Je mehr Feinde ihr in einem Zug abserviert, umso mehr Endlos-Arenen und Modifikatoren schaltet ihr frei. Damit können sich Spieler, die keinen Wert auf eine Story legen, noch mal gut fünf Stunden amüsieren.

… HOT

Der starke Fokus auf Speedruns und Endlos-Modus stößt mir jedoch sauer auf. Denn die Kampagne erzählt grundsätzlich eine schön erdachte Geschichte, die nur leider viel zu schnell vorbei ist. Zwischen den Missionen entfaltet sich der Plot mittels fingierter Chat-Nachrichten und mit groß eingeblendeten Ordern einer mysteriösen Gruppe. Im Spielverlauf treibt dieser Story-Ansatz von *Superhot* einige verrückte Blüten. Davon hätte ich gerne mehr gesehen! Genauso verhält es sich mit den Levels. 30 Maps klingen nach viel, doch die meisten davon sind in wenigen Minuten, manchmal sogar nur Sekunden abgeschlossen. Das Design der Kampfarenen ist dabei exzellent, jede Szene setzt einen speziellen Fokus. Es sind nur in der Gänze einfach viel zu wenige. *Superhot* macht mir Appetit auf sein großartiges Zeitlupen-Spielprinzip – und lässt mich dann hungrig nach mehr zurück. Wer nach Innovationen in Shootern giert, darf *Superhot* dennoch nicht verpassen. Den Download gibt es bei Steam und – DRM-frei – auf Gog.com. ❑

MEINE MEINUNG

Peter Bathge

„Supergut – und superkurz!"

Als ich letztes Jahr die Beta von *Superhot* gespielt habe und nach einer Stunde durch war, dachte ich noch, das wäre nur ein kleiner Teil der fertigen Kampagne. Jetzt stellt sich heraus: Das war das halbe Spiel! *Superhot* ist wirklich skandalös kurz, nach zwei Stunden muss man bereits auf Herausforderungen und Endlos-Modus ausweichen. Sehr schade! Denn das wenige, was im 23 Euro teuren Paket steckt, gefällt mir ausgezeichnet. Das Level-Design ist imposant, der Grafikstil einprägsam und die neue Shooter-Formel von *Superhot* gehört zu den größten Innovationen, die das Genre seit der Veröffentlichung von *Doom* im Jahr 1993 gesehen hat. Allein deshalb wünsche ich Superhot Team allen nur denkbaren Erfolg mit ihrem Debütspiel. Vielleicht können sich die begabten Entwickler dann ja bei einem Nachfolger an einer „richtigen" Kampagne, größeren Levels und einer umfangreicheren Story versuchen. Das Ergebnis würde ich nur zu gerne sehen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Einzigartige Ästhetik
- ➕ Innovativer Genre-Mix aus Shooter und Puzzle
- ➕ Unfassbar coole Zeitlupen-Action
- ➕ Fantastisches Treffer-Feedback mit zersplitternden Gegnern
- ➕ Einfallsreiche Level-Ideen
- ➕ Verquere Geschichte
- ➕ Herausforderungen und Endlosmodus reizen zum erneuten Spielen
- ➕ Angenehmer Schwierigkeitsgrad
- ➕ Replay-Funktion nach jeder Mission; Wiederholungen lassen sich teilen
- ➖ Kampagne enttäuschend kurz
- ➖ Ausnehmend kleine Levels
- ➖ Gegner-KI agiert eindimensional
- ➖ Stellenweise merkwürdige Physik-Effekte bei Wurfobjekten
- ➖ Handlung nur per Textfenster
- ➖ Kaum Musik



DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

Civilization 5: Complete Edition

Getestet in Ausgabe: 10/10 (Hauptspiel)
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit. Die *Complete Edition* enthält zwei großartige Add-ons, die das Spiel massiv aufwerten.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

+ Civilization: Beyond Earth – Getestet in Ausgabe: 11/14
Zivilisationsaufbau auf einem Alien-Planeten. Pflicht: der DLC *Rising Tide*

Publisher:	2K Games
Wertung:	87

Company of Heroes 2

Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88

Dota 2

Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruchs weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	Moba
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--

Starcraft 2: Wings of Liberty

Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

+ Starcraft 2: Heart of the Swarm – Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)

+ Starcraft 2: Legacy of the Void – Getestet in Ausgabe: 12/15
Das eigenständig lauffähige Finale bringt die Story zu einem tollen Abschluss.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88

Total War: Attila

Getestet in Ausgabe: 03/15
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen. Damit einher gehen hohe Hardware-Anforderungen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	88

XCOM 2

Getestet in Ausgabe: 03/16
Der Nachfolger des hochgelobten Taktikspiels spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine Alien-Übermacht. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock

Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Bioshock Infinite

Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Borderlands 2

Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

+ Borderlands: The Pre-Sequel! – Getestet in Ausgabe: 11/14
Noch mehr verrückte Nebenquests, noch mehr Humor, noch mehr Loot

Publisher:	2K Games
Wertung:	85

Call of Duty: Modern Warfare

Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

Crysis

Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Far Cry 3

Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

+ Far Cry 4 – Getestet in Ausgabe: 01/15
Im Gebirge macht das bekannte Spielprinzip genauso viel Spaß.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	85

SO TESTEN WIR

PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zwölf PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

PILLARS OF ETERNITY: THE WHITE MARCH – PART 2

DLC

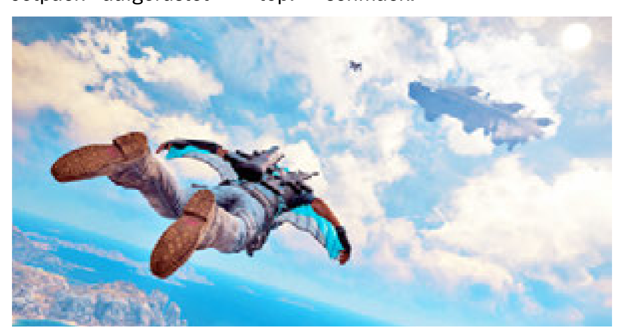
Endlich ist das Add-on zum betont klassischen Party-Rollenspiel komplett. Teil 2 macht bei der Qualität im Vergleich zum nur soliden ersten Teil einen gehörigen Sprung nach vorne, doch die Handlung der Erweiterung ist letztlich immer noch nicht so spannend wie im Hauptspiel. Mit der Barbarin Maneha gibt es immerhin eine neue Begleiterin, die sich gut in die Gruppe einfügt. Zusammen mit Teil 1 erwartet euch ein zwischen 20 und 30 Stunden langes Abenteuer, das vor allem Kämpfernaturen mit einer Reihe schwerer Gefechte anspricht. Allerdings bekommen Einsteiger ebenfalls das Ende zu sehen, einem neuen Schwierigkeitsgrad sei Dank. Der ist zusammen mit einigen Balancing-Änderungen und neuen Ereignissen in der Spielerfestung Teil eines kostenlosen Patches, der unabhängig vom DLC auch das Hauptspiel verbessert. Für insgesamt 30 Euro bietet das Add-on gute RPG-Unterhaltung – Kaufempfehlung! Tipp: Wer *Pillars of Eternity* nicht besitzt, bekommt Original plus *The White March 1+2* für 50 Euro als *Game of the Year Edition*.



JUST CAUSE 3: SKY FORTRESS



Die Idee ist genial: In drei neuen Missionen bekommt es der Action-Held Rico mit einem fliegenden Flugzeugträger à la Marvels *Avengers* zu tun. Dafür wird sein ohnehin schon spaßiger Wingsuit mit einem Jetpack aufgerüstet – top! Außerdem gibt es eine Hilfsdrohne und ein Lasergewehr. Leider sind die neuen Inhalte in nicht einmal eineinhalb Stunden durchgespielt, dadurch hat der Preis von knapp 12 Euro einen faden Beigeschmack.



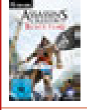
PATH OF EXILE: ASCENDANCY



Grinding Gear Games, die Macher von *Path of Exile*, gehören wohl zu den sympathischsten PC-Entwicklern. Mit *Ascendancy* veröffentlichen die Neuseeländer schon das zweite umfangreiche Add-on zum Hack & Slay – erneut gratis. Der Hauptbestandteil der Erweiterung ist ein großes, mit Fallen gespicktes Labyrinth. Wer dort stirbt, wird nicht im Dungeon wiederbelebt, sondern muss zurück in die Stadt und das Labyrinth verändert sein Layout. Dieser Rogue-like-Part motiviert, zumal wegen der Ascendancy-Klasse das mehrfache Durchspielen der neuen Inhalte Sinn ergibt. Die Ascendancy ist eine weitere Profession, die euer Held zusätzlich zu seiner Hauptklasse erlernt. Punkte für die mächtigen Extra-Skills gibt es unter anderem bei Erfolg im Labyrinth, besonders schwieriger Bosskampf inklusive. Für Frust sorgen lediglich die nicht immer ganz fairen Geschicklichkeitstests beim Fallen-Ausweichen, ansonsten ist *Ascendancy* Pflichtprogramm für *Path of Exile*-Fans. Das Update erfolgt automatisch beim Spielstart.

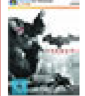
Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

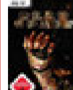


Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

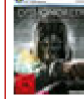
Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

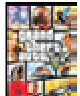
+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



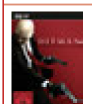
Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	First-Person-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91



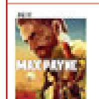
Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95



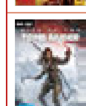
Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

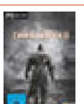


Rise of the Tomb Raider
Getestet in Ausgabe: 03/16
Lara Crofts neuestes Abenteuer sieht nicht nur atemberaubend schön aus, sondern bietet auch eine toll in Szene gesetzte Spielwelt und reichlich spielerische Abwechslung. Nur die Story bleibt oberflächlich und einige der Nebencharaktere sind arg blass.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

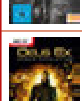
Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



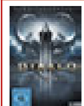
Dark Souls 2
Getestet in Ausgabe: 05/14
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohem Wiederspielwert und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92



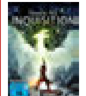
Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86



Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Auftrags- und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

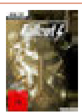
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

+ Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91

Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



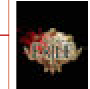
Fallout 4
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine grandios designte Endzeit-Welt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit starkem Action-Anteil, der zulasten der Rollenspiel-Elemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	88



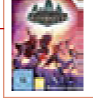
Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



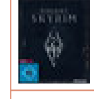
Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein grandios designtes *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91

The Witcher 3: Wild Hunt
Getestet in Ausgabe: 06/12
Das Finale der Hexer-Saga um Monsterjäger Geralt führt euch in eine riesige, frei begehbare Welt. Mehr als 100 Stunden feinste Rollenspiel-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik garantiert!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

NEUZUGANG

DEPONIA DOOMSDAY

Von wegen Trilogie: Daedalic hat ein weiteres *Deponia*-Adventure veröffentlicht. Gut genug für den Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente

Viel Humor und ausgefallene Figurenzeichnung sind auch bei *Doomsday* der größte Pluspunkt. Die Rätsel sind knackig schwer und die deutschen Sprecher liefern eine gute Leistung ab. Dazu kommt die ebenso verrückte wie unterhaltsame Zeitreise-Handlung.



Die Contra-Argumente

Das Ende ist wie schon bei *Goodybe Deponia* eine mittlere Enttäuschung, weil verwirrend und chaotisch. Die fehlende Rätselhilfe schmerzt umso mehr, da manche Aufgaben nur durch wildes Herumprobieren zu lösen sind.

Das Ergebnis

Mit neun zu drei Stimmen nimmt das vierte *Deponia* seinen verdienten Platz in der Adventure-Hitliste ein.

THE WALKING DEAD: MICHONNE – EPISODE 1

Die erste von drei Mini-Folgen rund um den Comic-Charakter Michonne ist mit 90 Minuten rekordverdächtig kurz. Das Spiel wird dabei hauptsächlich von der starken Protagonistin getragen. Spielerische Innovationen gibt es im Vergleich zu anderen Telltale-Spielen keine. Die Dialoge sind allesamt gut geschrieben. Diesmal gibt es auch von Anfang an deutsche Untertitel. Kämpfe gegen Zombies bestehen Telltale-typisch aus Quick-Time-Events. Echte Rätsel fehlen komplett. Wer sich damit arrangiert und heiß auf Neues aus der *The Walking Dead*-Welt ist, bekommt ein solides Mini-Abenteuer mit spannender Handlung. Die drei Folgen kosten zusammen knapp 15 Euro.



Splatter-Fans kommen bei *The Walking Dead: Michonne* voll auf ihre Kosten.

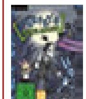
Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!



Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.
Untergenre: Adventure
USK: Ab 6 Jahren
Publisher: Daedalic Entertainment
Wertung: 85

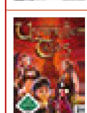
NEUZUGANG **Deponia Doomsday** — Getestet in Ausgabe: 04/16
Teil 4 bringt die Story zwar nicht groß voran, ist aber gewohnt witzig.
Publisher: Daedalic Entertainment
Wertung: 85



Harveys neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.
Untergenre: Adventure
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Rondomedia
Wertung: 85

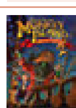


Life is Strange
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine hochemotionale Reise durch die (Gefühls-)Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die spannende Zeitreise-Story mit ihren herzzerreißenden Entscheidungsmomenten macht die Defizite bei den Gesichtsanimationen vergessen.
Untergenre: Adventure
USK: Ab 16 Jahren
Publisher: Square Enix
Wertung: 86



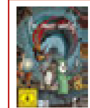
The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.
Untergenre: Adventure
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Crimson Cow
Wertung: 85

+ **The Book of Unwritten Tales 2** — Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags
Publisher: Nordic Games
Wertung: 85



Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.
Untergenre: Adventure
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Lucas Arts
Wertung: 86

+ **The Secret of Monkey Island SE** — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen
Publisher: Lucas Arts
Wertung: 83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.
Untergenre: Adventure
USK: Ab 6 Jahren
Publisher: Headup Games
Wertung: 86



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.
Untergenre: Adventure
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Telltale Games
Wertung: 85

+ **The Walking Dead: Season 2** — Getestet in Ausgabe: 10/14
Spannende Fortsetzung mit starker Heldin und blassen Nebenfiguren
Publisher: Telltale Games
Wertung: 79

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.

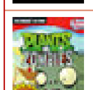


Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!
Untergenre: Puzzlespiel
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Number None
Wertung: 88

Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.
Untergenre: Jump & Run/Puzzlespiel
USK: Ab 16 Jahren
Publisher: Playdead
Wertung: 90



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!
Untergenre: Sandbox-Aufbauspiel
USK: Ab 6 Jahren
Publisher: Mojang
Wertung: --



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!
Untergenre: Puzzlespiel
USK: Ab 6 Jahren
Publisher: Popcap Games
Wertung: 90

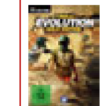


Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.
Untergenre: Puzzlespiel
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 95

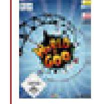
+ **Portal** — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 89

Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!
Untergenre: Jump & Run
USK: Ab 6 Jahren
Publisher: Ubisoft
Wertung: 91

Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.
Untergenre: Beat 'em Up
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Capcom
Wertung: 92



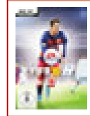
Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.
Untergenre: Geschicklichkeit
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Ubisoft
Wertung: 87



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!
Untergenre: Puzzlespiel
USK: Ab 0 Jahren
Publisher: RTL Games
Wertung: 90

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Zahlreiche kleine Verbesserungen am Gameplay lassen *FIFA 16* noch einmal seinen Vorgänger überflügeln. Das Spieltempo ist realistischer und die Defensive agiert nun weitaus cleverer. Zudem sind Stadionatmosphäre und Lizenzpaket überragend.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	86



NBA 2K16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	85



PES 2016: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/15
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist dank neuer Kollisionen und fantastischer Zweikämpfe unvergleichlich. Das beste *PES* seit Jahren, auch wenn die PC-Version optisch den Konsolenfassungen hinterherhinkt.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	87

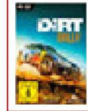


Rocket League
Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

Untergenre:	Sportspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

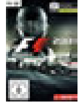
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.



Dirt Rally
Getestet in Ausgabe: 01/16
Codemasters Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profi-Raser ins Schwärmen kommen. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der detailliert gestalteten Kurse auswendig lernen.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	90



F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



Project Cars
Getestet in Ausgabe: 06/15
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

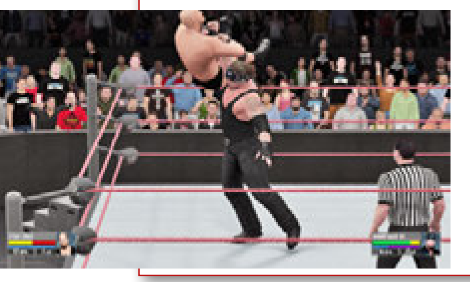
Christian empfiehlt



WWE 2K16

Getestet auf: PCGames.de

Auch der neueste Teil der Wrestling-Serie ist sicherlich nicht perfekt und hat mit einigen kleinen Gameplay-Mängeln, ein paar Bugs und der veralteten Engine zu kämpfen. Dennoch kommt man als Fan des Showsports nicht an *WWE 2K16* vorbei. Das Roster umfasst weit über 120 Superstars. Der Showcase-Modus rund um Cover-Star Stone Cold Steve Austin, bei dem ihr dessen illustre Karriere nachspielt, ist super gelungen und zelebriert die Texas Rattlesnake so, wie sie es verdient. Zudem verbringen echte Fans unzählige Stunden mit dem Universum-Modus, in dem ihr Titelfehden festlegt, Wochen-Shows sowie Pay-per-view-Events austragt und die WWE-Welt ganz nach eurem Gusto gestaltet. In euren Augen ist der charismalose Roman Reigns nur ein Undercarder und Sami Zayn gehört in den Main Event? Nur zu. Mit ein paar Klicks habt ihr interessantere Fehden auf die Beine gestellt als das WWE-Creative-Team im gesamten letzten Jahr. Besonders schön ist außerdem, dass sämtliche DLCs der Konsolenfassungen bereits in die PC-Version integriert wurden. Ihr habt also noch mehr Wrestler, mehr Moves und sogar den Hall-of-Fame-2015-Showcase dabei. Bei so viel Inhalt kann man dann auch mal über die genannten Mängel hinwegsehen. Im nächsten Jahr hätten wir dennoch gerne eine neue Grafik-Engine.



Untergenre:	Sportspiel
USK:	ab 16 Jahren
Hersteller:	2K Games
Wertung:	78

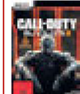
Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



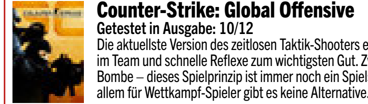
Battlefield 4
Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



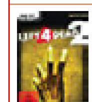
Call of Duty: Black Ops 3
Getestet in Ausgabe: 12/15
Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	88



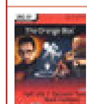
Counter-Strike: Global Offensive
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampf-Spieler gibt es keine Alternative.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	85



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

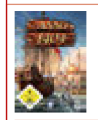


Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

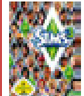
+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87

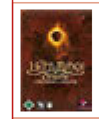


Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

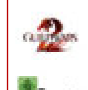
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



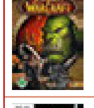
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



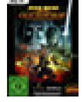
Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Von: Matti Sandqvist

In den letzten zwölf Monaten hat sich auf GOG.com einiges getan. Wir blicken zurück.

Mit dem optionalen GOG-Galaxy-Client hat man alle über die Download-Plattform gekauften Spiele im Griff. Ihr könnt zum Beispiel Updates oder Extras wie Handbücher herunterladen, über ein Crossplay-Feature mit euren Steam-Freunden GOG-Titel spielen oder einfach die Gesamtspielzeit eurer Spiele im Blick behalten.

Vor rund einem Jahr hatten wir die große Ehre, den Verantwortlichen der Download-Plattform GOG.com zu besuchen, sprich den polnischen Publisher CD Projekt (*The Witcher 3*). Nach unserer Warschau-Reise waren wir auch ein ganzes Stück weiser und sind spätestens seit der kurzen Visite zudem fast schon kleine Fans des Steam-Konkurrenten geworden. Vor allem die unglaubliche Menge an Arbeit, die man in Polen zum Aufpolieren der Spieleklassiker investiert, hat uns regelrecht umgehauen. Doch auch der Verzicht auf von vielen Spielern verhasste Dinge wie etwa einen DRM-Kopierschutz (Digital Rights Management) und die beharrliche Umsetzung der riesigen Wunschlisten der Kunden haben uns ebenfalls davon überzeugt, dass in den Warschauer Büroräumen Leute sitzen, die entweder selbst leidenschaftliche Gamer sind oder einfach sehr viel von der Materie verstehen.

Aber bitte mit Sahne!

Für manche Titel – etwa die alten *Star Wars*-Spiele oder *System Shock 2* – verbringen die Angestellten von GOG.com obendrein unzählige Stunden am Telefon oder im Flugzeug, nur um herauszufinden, wer etwa heute die Lizenzrechte zu Spiel XY besitzt oder wie man an die Original-Software – im ungünstigsten Falle auf 5-1/4-Zoll-Floppydisks – herankommt. Da man die Community von GOG.com vor allem mit einem Wort, nämlich mit „freundlich", beschreiben kann, dürfen sich die Verantwortlichen wie der Chef-Archivar Filip „Judas" Frackiewicz oft auf die Hilfe aus dem Forum verlassen. So hat

FELIX' GOG-TOP-3



PLATZ **1** | **DUNGEON KEEPER 1 & 2**



Zwei meiner absoluten Lieblingsspiele! Die Gog-Versionen laufen einwandfrei und spielen sich dank tollem Interface auch heute noch astrein.

PLATZ **2** | **SW: REBEL ASSAULT 2**

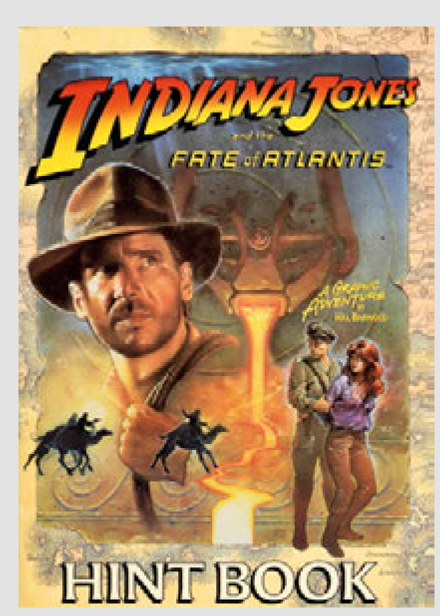


Ja, es gab mal eine Zeit, in der interaktive Filme cool waren! Vor 21 Jahren war ich von *Rebel Assault 2* schwer begeistert, die Gog-Fassung war wie eine Zeitreise in meine Jugend. Retro + *Star Wars* – was will man mehr?

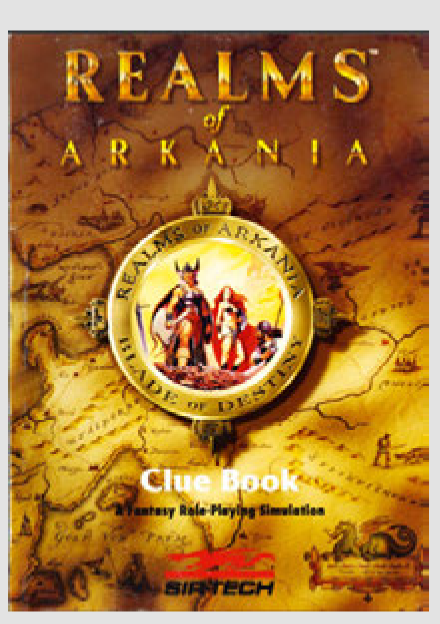
PLATZ **3** | **STONEKEEP**



Nach dem großartigen *Legends of Grimrock* hatte ich Bock auf mehr Spiele dieser Art. Ein Kollege empfahl mir *Stonekeep* von 1995 – auf Gog wurde ich fündig und hatte erstaunlich viel Spaß mit dem alten Ding!



Wenn man einen Spieleklassiker auf GOG.com kauft, bekommt man nicht nur eine garantiert lauffähige Version des Titels, sondern obendrein liebevolle Extras wie Original-Komplettlösungsbücher in digitaler Form gratis dazu.



INTERVIEW MIT **CHRISTOPH PARDEY**

„Natürlich ist Steam immer ein echter Konkurrent."

PC Games: Seit einem Jahr ist GOG.com auch auf Deutsch verfügbar. Was sind deine Aufgaben als Head of Territory Management bei GOG.com?
Pardey: „Unser Territory-Management-Team kümmert sich um die lokalen Versionen von GOG.com auf Deutsch, Französisch und Russisch (und bald noch weiteren Sprachen). Dies beinhaltet Marketing, PR, Partnerschaften, Community sowie natürlich

Christoph Pardey ist Head of Territory Management bei GOG.com.

Überwachung der Lokalisierung unserer Webseite und unseres Clients GOG Galaxy. Ich leite das Team der Produktmanager, plane, in welchen Ländern wir als Nächstes aktiv werden wollen, und arbeite an unserem deutschsprachigen Angebot."

PC Games: Früher hieß GOG.com noch Good Old Games und bot fast nur DRM-freie Spieleklassiker an. Neuerdings kann man aber auch Early-Access-Versionen von kommenden Spielen auf eurer Plattform erwerben. Wie kommt das?
Pardey: „Spieleklassiker bilden auch auf absehbare Zeit rein quantitativ das Fundament unseres Angebots. Dass wir vor einigen Jahren begonnen haben, aktuelle Indies und nun seit Kurzem auch Spiele in Entwicklung anzubieten, hat einen einfachen Grund: Es kommen keine neuen Spieleklassiker mehr nach. Natürlich haben wir noch nicht alle Klassiker auf GOG.com, die wir gerne anbieten möchten. Deshalb bleibt es nach wie vor eine unserer wichtigsten Aufgaben, hartnäckig an diesen Titeln dranzubleiben. Beispielsweise konnten wir im Jahr 2015 sowohl Lucasfilm als auch D&D-Klassiker für GOG.com gewinnen."

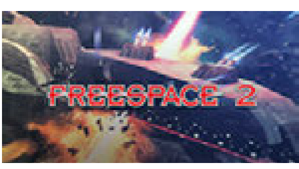
PC Games: Was sind eurer Meinung nach die drei größten Stärken von GOG.com im Vergleich zu anderen Download-Plattformen wie uPlay, Steam oder EA Origin?
Pardey: „Ich denke, alle Angebote haben ihre eigenen Stärken und Schwächen, die jeweils für manche Nutzer mehr oder weniger gewichtig sind. Unsere Stärken sind definitiv unser einmaliges Spielangebot an Klassikern, die man nirgendwo sonst findet (in aktuell lauffähigen Versionen), sowie unser besonderer Ansatz in Bezug auf DRM-Freiheit. Nach dem Kauf gehört dir dein Spiel und du kannst mit den Dateien machen, was du möchtest. Ganz ohne Zwang zu einem geschlossenen System oder Knüpfung an eine aktive Internetverbindung. Seit Neuestem kann man mit GOG Galaxy auch die Vorzüge eines modernen Clients nutzen (beispielsweise automatische Updates); aber da er optional ist, kann man sich auch weiterhin einfach die Spieldateien runterladen, wenn man das bevorzugt."

PC Games: In letzter Zeit hat Steam in Sachen Spieleklassiker stark nachgeholt. Seht ihr Valves Download-Plattform in dieser Hinsicht als einen echten Konkurrenten an?
Pardey: „Teilweise. Natürlich ist Steam immer ein echter Konkurrent, da sie einfach eine unglaubliche Verbreitung und ein riesiges Angebot haben. Sie werden immer mehr Neuerscheinungen und Spiele im Katalog haben als wir. Wir verfolgen hier einen anderen Ansatz und veröffentlichen wenige Spiele, die dafür aber von uns handverlesen und getestet wurden. Das ist eine grundsätzlich andere Vorgehensweise, da Steam ja nicht selbst versucht, Spiele aufzubereiten. Solange dies nicht der Fall ist, konkurrieren wir in diesem Bereich auch nicht um dieselben Spiele bzw. Käufer."

PC Games: Vielen Dank für das Interview!

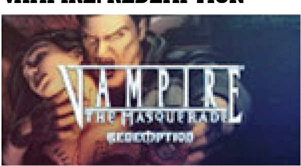
PETERS GOG-TOP-3

PLATZ **1** | **FREESPACE 2**



Für den besten aller Weltraum-Shooter gibt es geniale Mods. Mit dem Gog-Download klappt die Installation problemlos und ich muss nur noch meinen Joystick entstauben.

PLATZ **2** | **VAMPIRE: REDEMPTION**



Der Quasi-Nachfolger *Bloodlines* ist auch super, aber ich mag dieses Party-Rollenspiel von Nihilistic noch etwas lieber. Im Mehrspielermodus war ich früher immer Dungeon Master!

PLATZ **3** | **POP: THE TWO THRONES**



Meine DVD-Version des Finales der *Prince of Persia*-Trilogie verweigerte dank Starforce-Kopierschutz die Zusammenarbeit mit Windows 7. Gott sei Dank gibt es GOG.com!

zum Beispiel ein Community-Mitglied für ihn nicht nur bei einer deutschen eBay-Auktion mitgeboten, sondern obendrein mehrere Hundert Seiten lange Handbücher eingescannt. Das macht auch am Ende den Unterschied, wenn es um den digitalen Markt von Spieleklassikern geht: Im Gegensatz zu EAs Origin oder Valves Steam, die ebenfalls vermehrt alte Spiele anbieten, punktet GOG.com mit jeder Menge nostalgischer Extras. Wenn man sich zum Beispiel *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* auf GOG.com leistet, bekommt man nicht nur den Adventure-Meilenstein von 1992 in einer garantiert funktionierenden Fassung für Windows, Linux sowie Mac, sondern auch die Original-Anleitung und ein Lösungsbuch zum Spiel. Bei anderen Titeln sind zudem oft ein Soundtrack im MP3-Format, Artworks oder gar Konzeptzeichnungen im Preis inbegriffen – mehr Fan-Service bietet unseres Wissens nach keine andere Spiele-Download-Plattform.

Alles frisch!

Seit unserem Besuch vor einem Jahr hat sich aber viel auf GOG.com getan. Nicht nur dass das Angebot an Spielen von knapp 1.000 auf über 1.400 gewachsen ist, auch unfertige Versionen (auf Steam „Early-Access" genannte Fassungen) von manchen vielversprechenden Projekten sind seit Januar dieses Jahres auf der Plattform erhältlich. Der Unterschied zum Konkurrenten ist allerdings, dass GOG.com seinen eigenen Angaben nach nur wenige dieser unfertigen Versionen anbieten möchte, nämlich lediglich von Spielen, „hinter den sie selbst auch stehen können". Bislang scheint sich das Angebot mit Titeln wie der



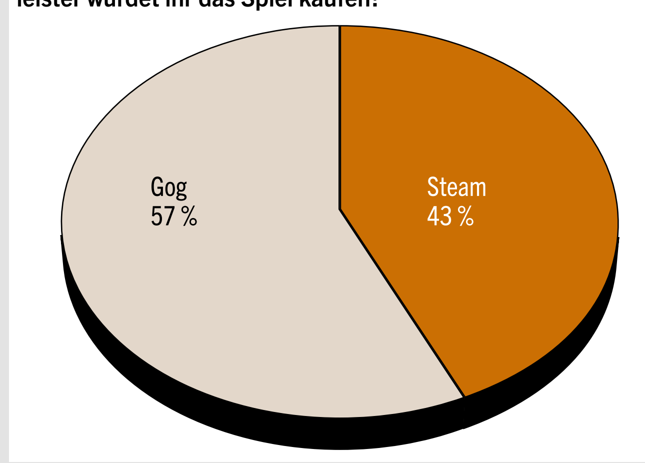
Auch wenn in letzter Zeit viele brandneue Spiele den Weg ins Sortiment gefunden haben, werden Klassiker wie *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* für die absehbare Zeit das Fundament von GOG.com bilden.

DAS DENKEN UNSERE LESER ÜBER GOG.COM

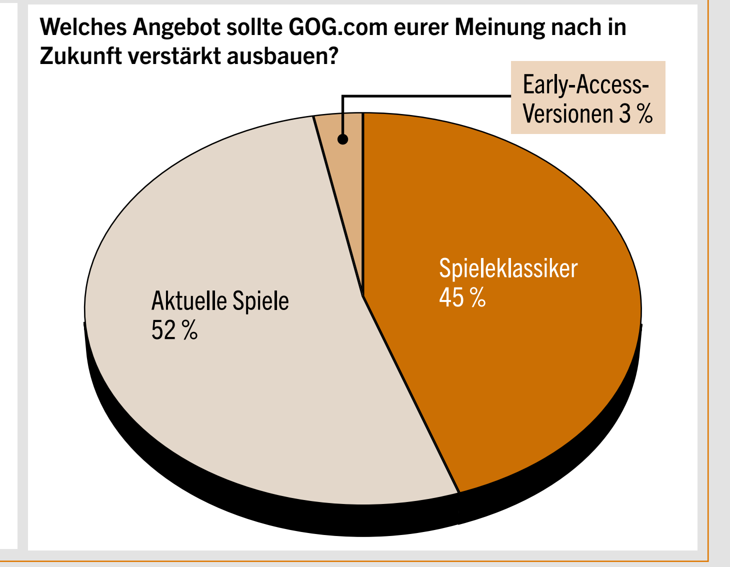
Auf unserer Webseite haben wir eine Umfrage zu GOG.com veranstaltet. Die Ergebnisse haben unsere Meinung bestätigt.

So haben mehr als 80 Prozent der Teilnehmer bereits ein Spiel auf GOG.com gekauft und ein Großteil von ihnen sogar mehr als 15 Stück – GOG.com ist offensichtlich bei uns PC-Spielern sehr beliebt. Ebenfalls interessant ist, dass ganze 56 Prozent ein Spiel lieber auf GOG.com als auf Steam kaufen würden, wenn beide Plattformen den Titel zum selben Preis anbieten. Am wichtigsten scheint den GOG.com-Kunden die DRM-Freiheit zu sein, dicht gefolgt von den liebevoll überarbeiteten Spieleklassikern. Ein wenig gewundert haben wir uns aber darüber, dass lediglich 56 Prozent die zwar optionale, jedoch sehr praktischen GOG-Galaxy-Software zum Verwalten der gekauften Spiele verwenden. Wenn es um den leichten, aber verständlichen Kurswechsel Richtung brandneuer Spiele geht, sind mehr als 90 Prozent der Teilnehmer damit vollkommen einverstanden. Lediglich die von Hand ausgesuchten Early-Access-Versionen scheinen die meisten Kunden nicht zu interessieren. Dafür sprechen jedenfalls die mageren drei Prozent, die sich für die Zukunft den Ausbau des Angebots an unfertigen Spielen wünschen, und die acht Prozent, die bereits eine Early-Access-Fassung über GOG.com gekauft haben.

Falls ein Spiel sowohl auf Steam als auch auf GOG.com zum gleichen Preis verfügbar ist, über welchen der beiden Dienstleister würdet ihr das Spiel kaufen?



Welches Angebot sollte GOG.com eurer Meinung nach in Zukunft verstärkt ausbauen?



Echtzeitstrategie-Hoffnung *Ashes of Singularity* oder dem Sci-Fi-Klassiker-Remake *Master of Orion* tatsächlich auf vielversprechende Projekte zu beschränken.

Neu trifft auf Alt

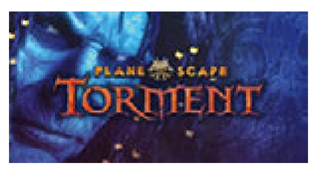
Eine weitere Neuerung betrifft das Line-up von GOG.com. Während zum Start der Download-Plattform nur Spieleklassiker zum Kauf angeboten wurden, stehen nun auch vermehrt neue Titel im Sortiment. Die frischen Spiele ohne DRM-Kopierschutz wie der *Harvest Moon*-Klon *Stardew Valley* oder das hochgelobte Indie-RPG *Undertale* belegen aktuell auch die oberen Plätze der Verkaufscharts – was dafür spricht, dass die Gog-Community den leichten Kurswechsel begrüßt. Ebenfalls recht beliebt ist die komplett optionale Client-Software Gog Galaxy, die die Verwaltung der gekauften Spiele drastisch erleichtert und obendrein starke Multiplayer-Features wie Steam-Crossplay bei einigen Titeln ermöglicht. Sehr schön ist auch die Option, Spiele-Updates mit einer Rollback-Funktion zu entfernen und eine ältere, funktionierende Version eines Spiels zu installieren.

So steht Gog insgesamt im Vergleich zu seinen Konkurrenten ziemlich gut da, auch wenn man sehr wahrscheinlich nie die riesige Auswahl an brandneuen Titeln erreichen wird – und wahrscheinlich auch nicht möchte. Dafür bietet die polnische Download-Plattform von Hand ausgesuchte Spieleklassiker und -neuheiten zu sehr fairen Preisen an und punktet zudem mit DRM-freier Software. Uns haben die kleinen Änderungen der letzten zwölf Monate gut gefallen – und laut unserer Umfrage unseren Lesern ebenso. ❑

SASCHAS GOG-TOP-3



PLATZ 1 | PLANESCAPE: TORMENT



Ein RPG muss einfach auf die #1. Weil *Baldur's Gate* aber wohl jeder Zweite hier nennen würde, entscheide ich mich für das abgedrehtere, aber nicht minder hervorragende *Planescape*.

PLATZ 2 | FANTASY GENERAL

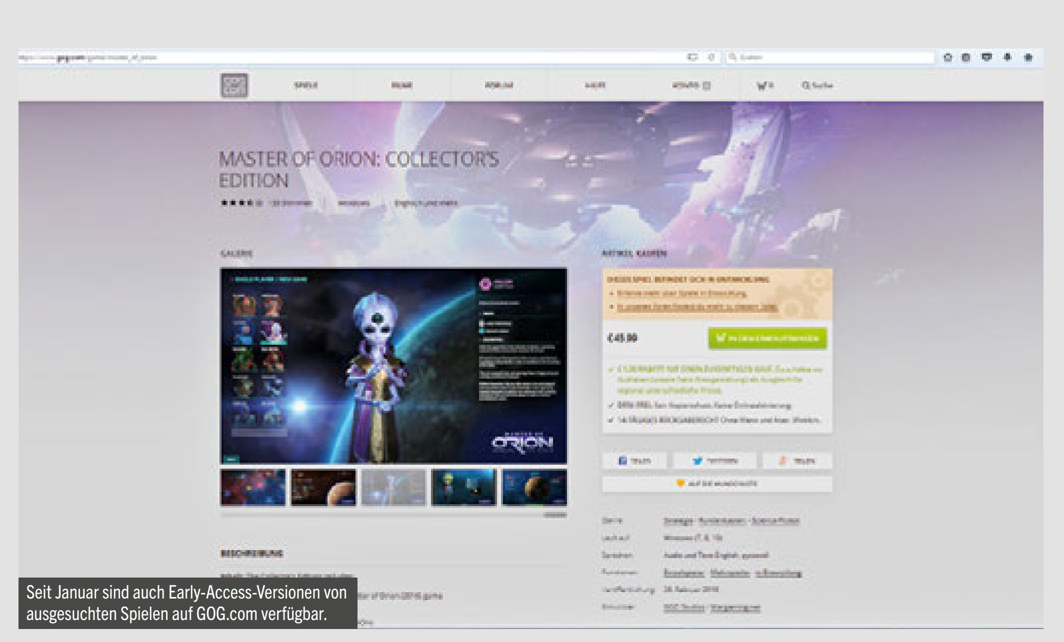


Kurz nach dem Durchbruch der Echtzeit-Strategie erschien diese Hexfeld-Perle von SSI. Ich konnte mit Werbären und Pikenieren einfach mehr anfangen als mit Panzern.

PLATZ 3 | STAR WARS: REBELLION



Obwohl das 4X-Spiel im *Star Wars*-Gewand nicht allzu gut bei den Kritikern wegkam, ist es bei mir Dauergast auf der Festplatte – da spielt wohl der Fan-Bonus mit rein.



Seit Januar sind auch Early-Access-Versionen von ausgesuchten Spielen auf GOG.com verfügbar.

Blitzkrieg Anthology gratis!

Sichert euch einen von 5.000 Codes! Unsere Top-Bonus-Vollversion *Blitzkrieg Anthology* ist ein Echtzeitstrategieklassiker mit taktischem Tiefgang.

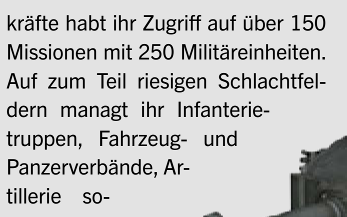
Von: Stefan Weiß

In Zusammenarbeit mit GOG.com und den russischen Entwicklern Nival Interactive können wir euch in dieser Ausgabe einen wahren Echtzeitstrategieklassiker bieten – *Blitzkrieg Anthology*!

Was ist *Blitzkrieg Anthology*?

Die Strategiereihe *Blitzkrieg* steht für spannende und taktisch anspruchsvolle Echtzeitstrategie-Unterhaltung im Setting des Zweiten Weltkriegs. Die *Anthology*-Version enthält das Hauptspiel *Blitzkrieg* sowie die Erweiterungen *Burning Horizon*, *Iron Division* und *Rolling Thunder*.

Basierend auf historisch akkuraten Kampagnen der alliierten, deutschen und sowjetischen Streitkräfte habt ihr Zugriff auf über 150 Missionen mit 250 Militäreinheiten. Auf zum Teil riesigen Schlachtfeldern managt ihr Infanterietruppen, Fahrzeug- und Panzerverbände, Artillerie sowie Luftstreitkräfte. *Blitzkrieg Anthology* bietet abseits der umfangreichen Einzelspielerkampagnen noch zahlreiche Solomissionen. Mehrspielerpartien sind über LAN, Internet und Gamespy für maximal 16 Spieler möglich. Außerdem enthält das Bundle einen mitgelieferten Editor, mit dem sich eigene Szenarien erstellen lassen.





Wie bekomme ich denn die Bonusvollversion?

Für eure Version von *Blitzkrieg Anthology* benötigt ihr eine persönliche Seriennummer. Um diese zu erhalten, benutzt den Code auf der Karte zwischen den Seiten 50/51. Diesen gebt ihr auf unserer Webseite www.pcgames.de/codes ein. **WICHTIG:** Diese Code-Aktion ist auf 5.000 Spiele beschränkt, es gilt „first come, first serve“! Also nicht lange mit dem Einlösen warten! Die Code-Aktion endet am 31.12.2016 um 24 Uhr. Danach lassen sich die Codes nicht mehr einlösen.

Um die Seriennummer auf GOG.com zu aktivieren, gibt es zwei Möglichkeiten. Ihr könnt den 16-stelligen Code unter www.gog.com/redeem eingeben oder an die URL als Direktlink anhängen (www.gog.com/redeem/„Eingabe des 16-stelligen Codes“). ❑

IHR WOLLT NOCH MEHR *BLITZKRIEG*?

Übrigens, wenn ihr von den strategischen Gefechten in *Blitzkrieg Anthology* nicht genug bekommt, schaut doch mal auf www.gog.com vorbei. Dort gibt es auch den Nachfolger, *Blitzkrieg 2 Anthology* zum Schnäppchenpreis.



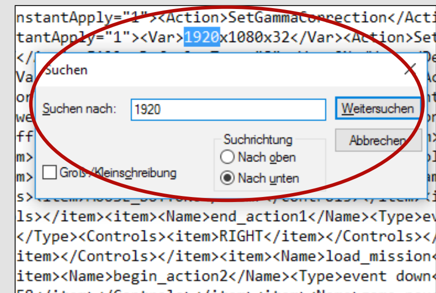
Auch das Bundle *Blitzkrieg 2: Anthology* bietet euch anspruchsvolle Strategiekost für Wochen.

BLITZKRIEG ANTHOLOGY IN 1080P SPIELEN? SO GEHT'S!

In den Spieloptionen ist eine maximale Auflösung von 1.600x.1.024 Pixeln möglich. Für native 16:9-Auflösungen und 1.080p-Unterstützung etwa müsst ihr Hand an die Konfigurationsdatei legen. Öffnet dazu mit einem Texteditor in eurem Blitzkrieg-Installationsverzeichnis im Ordner /Run die Datei config.cfg. Sucht dann mithilfe von STRG + F den Eintrag SetVideoMode. Etwas links davon findet ihr eure aktuelle Einstellung im Spiel. Ändert den Eintrag auf den Wert, mit dem ihr spielen wollt (z.B. 1920x1080x32) und speichert die Datei ab. Jetzt könnt ihr das Spiel auch in Full-HD genießen.



◀ Anhand des Screenshots erkennt ihr den Unterschied zwischen der maximalen Auflösung in 1.024p (kleinerer Ausschnitt) und der optimierten Variante in 1.080p.



◀ In der Konfigurationsdatei config.cfg von *Blitzkrieg Anthology* könnt ihr auch von Hand eure gewünschte Bildschirmauflösung einstellen.

Vor 10 Jahren

April 2006

Von: Peter Bathge

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben

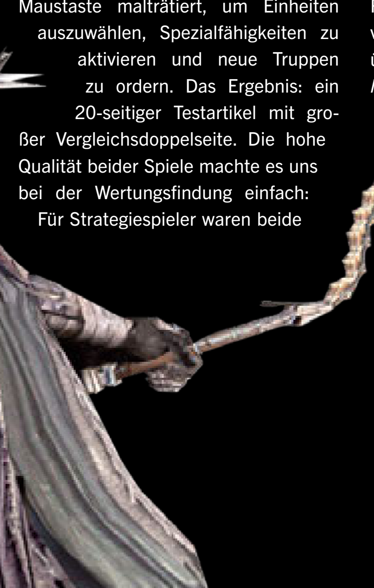


▶ Strategie total war das Motto in Ausgabe 04/06. Neben dem 20-seitigen Test-Duell (siehe unten) versorgten wir Fans des Basisbaus mit der Vollversion *Spellforce*.

Star Wars vs. Herr der Ringe

Strategiegipfel zu Ostern: George Lukas gegen J. R. R. Tolkien

2006 war die Welt für viele Strategiespieler noch in Ordnung. Die große Dürreperiode im Echtzeit-Genre stand erst noch bevor. Stattdessen erschienen Anfang des Jahres gleich zwei großartige Schlachtenepen. Das eine trug das Wort „Schlacht" sogar im Namen. Ein Kampf war derweil der Test an sich: Drei Redakteure spielten *Star Wars: Empire at War* und *Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 2* zwei Wochen lang praktisch rund um die Uhr. Morgens ins Büro, Spielerechner an und an der Seite von Darth Vader ein paar Sternenzerstörer Richtung Hoth geschickt. Abends nach Hause und auf dem Heim-PC als Kommandant Gondors den Krieg um den Einen Ring weitergeführt. Stefan Weiß, Oliver Haake und Dirk Gooding hatten am Ende der Heftproduktion zusammen geschätzte 73.692 Mal ihre linke Maustaste malträtiert, um Einheiten auszuwählen, Spezialfähigkeiten zu aktivieren und neue Truppen zu ordern. Das Ergebnis: ein 20-seitiger Testartikel mit großer Vergleichsdoppelseite. Die hohe Qualität beider Spiele machte es uns bei der Wertungsfindung einfach: Für Strategiespieler waren beide Titel ein absolutes Muss, was wir mit jeweils 91 Spielspaßpunkten ausdrückten. Wer sich wegen seines kleinen Budgets partout nur eins der beiden Spielen leisten konnte, musste sich selbst die Frage stellen: Welches dieser beiden genialen Szenarien mag ich lieber? Will ich Raumschlachten schlagen oder doch lieber Orks verdreschen? Noch heute gelten beide Titel als Meister ihres Faches, auch wenn manch ein Spieler im Rückblick gerne auf die Bodenkämpfe von *Empire at War* verzichtet oder sich über mehr Innovationen in *Schlacht um Mittelerde 2* gefreut hätte.



Wenn in *Empire at War* Imperiale und Rebellen in fantastisch präsentierten Raumschlachten aufeinandertreffen, schlägt das *Star Wars*-Fan-Herz höher.

▼ Oliver Haake (links) und Dirk Gooding (zweiter von rechts) befassten sich als *Star Wars*-Experten ausführlich mit *Empire at War*. Stefan Weiß (rechts) vertiefte sich als riesiger *Herr der Ringe*-Fan in *Schlacht um Mittelerde 2*. Beim Brüten über Layout, Bilderauswahl und Wertung half Kollege Felix Schütz.





Abseits der Gefechte motiviert in *Schlacht um Mittelerde 2* ein neuer, rundenbasierter Ringkriegmodus à la *Total War*.

Leser ziehen blank

Das Schwert ist mächtiger als die Feder.

Ein Platz bei einer PC-Games-Sneak-Peek ist immer begehrt. Im Fall von *Spellforce 2* war die Vorfreude besonders groß: Ganze acht Leser verschafften sich mit vorgehaltenen Schwertern (siehe Bild) Zutritt zum Verlagsgebäude. Kein Wunder, gab ihnen die Sneak Peek doch die Möglichkeit, das Gemisch aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie bereits ein halbes Jahr vor der Veröffentlichung auszuprobieren! Für die vielen spitzen Klingen in den Händen der Probanden würden wir übrigens gerne *Spellforce 2*-Entwickler Phenomic verantwortlich machen. Doch die Wahrheit ist, dass der blanke Stahl schon damals in unseren Redaktionsräumen herumlag. Konnte ja keiner ahnen, dass sich diese Waffen irgendwann mal gegen ihre Besitzer richten würden!



Taktischer K. o.

Zwei Serienspösslinge, die ihre Reihen (fast) töten

Das eine ist „der Tiefpunkt der Reihe“, das andere schafft erfolgreich den „Sprung vom Strategie- ins Action-Grenre“. *Rainbow Six: Lockdown* gilt heute noch für viele Fans der Tom-Clancy-Reihe als Totengräber. Es ist eine lustlose Aneinanderreihung langweiliger, simpler Missionen, die sich durch grotesk schlechtes KI-Verhalten von Freund und Feind auszeichnet. Vom taktischen Anspruch der Serie ist kaum etwas übrig geblieben. Erst Jahre später sollte die *Rainbow Six*-Serie mit dem actionreichen Ableger *Vegas* und dem Multiplayer-Hit *Siege* wieder für positive Schlagzeilen sorgen. Das im Vergleich mit *Lockdown* ungleich bessere *Commandos: Strike Force* markiert ebenfalls das vorzeitige Ende einer traditionsreichen Serie. Obwohl *Strike Force* den Nervenkitzel der isometrischen *Commandos*-Spiele gut in die Ego-Perspektive transportiert und mit einer Wertung von 84 Punkten prämiert wird, bleibt der kommerzielle Erfolg aus. Entwickler Pyro Studios schlittert in die Krise. Heute machen die Spanier Mobile-Spiele.



Der SSD-Vorläufer

Kuriose Idee: RAM-Festplatten



▲ Vor zehn Jahren stellte Gigabyte eine ultraschnelle Festplatten-Alternative vor. I-RAM verband vier 1-Gigabyte-Module mit schnellem Arbeitsspeicher zu einem Speicherort, dessen Daten mit einer Latenz von 0,1 Millisekunden nahezu ohne Verzögerung aufgerufen werden konnten. Nachteil: Sobald die Stromzufuhr gekappt wurde (etwa beim Ausschalten des Rechners), waren alle Daten weg. I-RAM konnte sich erwartungsgemäß nicht durchsetzen.

„Ich vermiete meine Kolumne – 100 Euro pro Buchstabe.“

Daniel Möllendorf über milliondollarhomepage.com

Rossi in Bedrängnis

Best of Leserbriefe 04/06

PC-Games-Leserbriefonkel Rainer Rosshirt erhält jeden Tag Post von euch, unseren großartigen Lesern. Unter die vielen Zuschriften schmuggelt sich aber auch so mancher Beitrag, der einen an der geistigen Fitness der Verfasser zweifeln lässt. Zwei Beispiele: Leser Tobias wollte einfach nicht verstehen, dass seine Bewerbung zum Praktikum sechs Tage vor Arbeitsbeginn zu spät kam. Daher nahm er Rossis E-Mail-Postfach in Geiselhaft (vergeblich, Stichwort: Spam-Filter), um zumindest ein Foto des kamerascheuen Leserbriefonkels zu bekommen. Jens war ebenfalls scharf auf Goodies, allerdings wünschte er sich statt eines Fotobeweises kostenlosen Zugriff auf Microsoft-Produkte. Nicht sonderlich clever: Derart illegale Wünsche verschickte Jens mit seinem vollen Namen.

Darwinismus

Hallo,
ich würde gern wissen, wo ich Windows XP und XP Office herunterladen kann (außer von Microsoft). Ich nutze das System, mag aber das Unternehmen nicht.

Jens F******

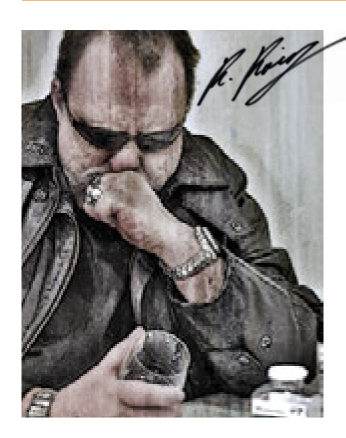
Mehr von Darwin

Hallo Rossi,
hast du mich in deine Spam-Liste aufgenommen oder was? Wenn schon kein Praktikum, dann wenigstens ein Foto, oder du wirst deinen Spam-Filter wirklich brauchen. Wenn du eines Tages 5.000 neue Mails in deinem Postfach hast, wirst du wissen, dass es zu spät ist. Dem kannst du vorbeugen, indem du mir einfach ein Foto von dir schickst.

Tob

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Seit wir euch in Ausgabe 02 mit Doom beglückten, bekomme ich ständig begeisterte E-Mails – und immer wieder fällt die Floskel, dass früher eh alles besser war."

Tut mir leid, aber ich kann es echt nicht mehr hören – vom Lesen ganz zu schweigen. Die Aussage, dass früher alles besser war, ist zwar plakativ, aber schrecklich nichtssagend. Klar war früher manches besser. Manches – beileibe nicht alles! Um früher eine SMS abzusondern, musste man noch richtige Tasten betätigen. Alleine der Buchstabe „S" erforderte vier Tastendrücke. Mein Netflix war früher ein Regal mit ca. 150 VHS-Bändern. Deren Anschaffungspreis überstieg vermutlich den Haushaltsetat von Treuchtlingen. Dafür waren sie, nachdem der letzte VHS-Rekorder verstarb, auch noch locker 10 Euro wert – die ich bezahlen musste, um den Plunder entsorgen zu lassen. Und wer konnte diese Bandmaschinen damals so „programmieren", dass sie eine Sendung auch tatsächlich zuverlässig aufnahmen? Wenn ich meine selbst gemachten Fotos sehen wollte, musste ich sie entwickeln lassen und tagelang warten, nur um festzustellen, dass neun von zehn nichts geworden sind. Meine Musik im Auto lieferte mir nicht das Smartphone, sondern sie kam von Kassetten, die ständig kaputt waren und noch schlechter klangen als damals meine Autos. Später wurde es dann mit CDs komfortabler. Allerdings wog der Ordner mit all den Scheiben mehr als ein moderner Kleinwagen und war auch ungefähr so handlich. Das Einzige, was früher wirklich immer besser war, war die Zukunft, so sagt zumindest der Volksmund – der gerne und oft irrt. Manche Sachen waren aber früher tatsächlich besser (!) als heute. Und damit meine ich nicht nur, dass alte Männer mit Bart und Schokolade als harmlos angesehen wurden (wer kann sich noch an diese Werbung erinnern?).
Als anerkannter Fachmann für Straßenverkehr (in Flensburg nennt man mich „Dalmatiner") beobachte ich eine erschreckende Entwicklung. Ist euch eigentlich schon aufgefallen, dass die Autos in den letzten Jahren immer unsicherer wurden? Das fängt schon bei den Reifen an, die von Jahr zu Jahr mehr Profil haben müssen, um einer drohenden Anzeige zu entgehen. Sicherheitsgurt, Airbag, ABS und ESB sind inzwischen ja schon obligatorisch. Alte Autos konnte man noch ohne ABS und Bremsassistenten zum Stehen bringen. Und ich rede jetzt nicht von den ausgelutschten Wannen meiner Jugend, bei denen man schon drei Blocks vor dem Ziel bremsen musste, um die Fuhre rechtzeitig anzuhalten. Autobahnabschnitte, die früher noch ohne Tempolimit und ohne Gefahr für Leib und Leben befahrbar waren, sind jetzt vierspurige Rennstrecken – wegen der gefährlichen, neuen Autos wird der Verkehr jedoch bei 120 km/h ausgebremst.
Wer allerdings das zweifelhafte Glück hat, sich noch an die Unterwäsche von Mädchen aus den 70er- und 80er-Jahren erinnern zu können, wird zustimmend nicken, dass früher beileibe nicht alles besser war! Aber das ist ein ganz anderes Thema, auf welches ich ein anderes Mal eingehen werde, wenn überhaupt.

Bewerbung

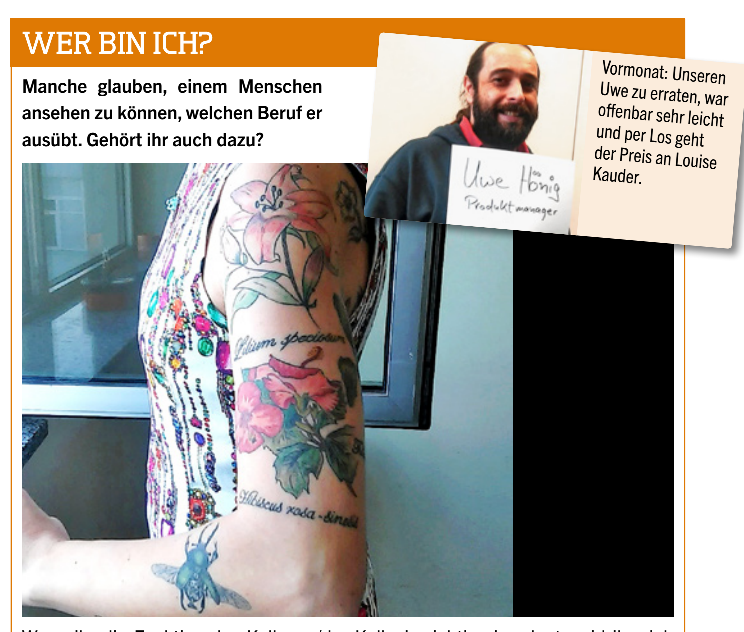
„bin sehr daran interessiert"

Um wen es angeht ,
Ich habe Ihre Website gesehen und ich bin sehr daran interessiert, für Ihr Unternehmen arbeiten. Ich kann alle spiele beherrschen und auch gut darüber schreiben. Ich habe schon viel Lob dafür bekomm. Würde gut in Team der PC Games passen. Sehen Sie bitte meine Lebenslauf .AUF WIEDERSEHEN Leonard
Anlage = ein Zip-File für sie download

Natürlich kann eine Bewerbung „ins Blaue hinein" nie schaden und nicht selten führt sie ja auch zum Erfolg. Allerdings sollte man sich darüber informieren, welche Fähigkeiten die gewünschte Tätigkeit voraussetzt. Das ist einer der Gründe, warum ich es bisher immer vermieden habe, mich als Bergführer zu bewerben, obwohl ich durchaus über einige Erfahrung diesbezüglich verfüge. Bereits mehrmals (!) habe ich den Atzenhofer Müllberg bezwungen, der immerhin eine Höhe von 359 Metern hat. Ich unternahm diese Expeditionen stets ohne Sauerstoffgerät und ohne Träger – einmal sogar über die berüchtigte Nordwand! Dennoch würde ich eine Besteigung des Großen Arber ziemlich sicher nicht unbeschadet – wenn überhaupt – überstehen. Ähnlich verhält es sich mit Ihnen und dem Schreiben. Das Lob haben Sie dann auch vermutlich von Ihrer Oma bekommen. Omas sind lieb und loben einen, sobald man selbstständig auf dem Töpfchen sitzen kann. Auf den Download Ihres Lebenslaufes haben wir dann doch lieber verzichtet.

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



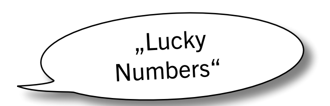
Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Spamedy



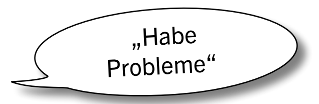
Letzte Benachrichtigung!!!!

Ihre E-Mail-ID hat nur gewonnen (€750,000,000) in den laufenden Guinness Fortune Interanational Spanien Award E-lotterie Award mit Lucky Numbers 7/11/15/24/43 und BATCH Ihre e-mail Adresse ausgewählt wurde basierend auf einer Internet Zufällige Auswahl Übung, Sie wurden von der Firma Guinness. Weitere Informationen und Antrag verfahren Kontakt ONLINE-Barr. Gratulieren!

Aber natürlich glaube ich, dass man so viel Geld gewinnen kann, ohne irgendetwas zu bezahlen oder sich auch nur an irgendetwas beteiligt zu haben. Logisch, dass ich nur an meinen Gewinn kommen kann, wenn ich auf einen Link klicke. Und eine Firma mit der Bezeichnung „Interanational“ (setzt sich vermutlich zusammen aus „international“ und „anal“) muss ja seriös sein.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Coder



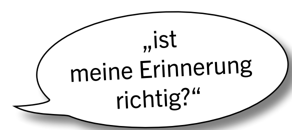
Sehr geehrte Damen und Herren ,

Habe Problemme beim Einlessen des codes Name Spiel Sie selbst auf DVD könnte not Sie mir bitte dann zu erneut senden oder Mir behilflich. Lösungandrs? Warum nicht anleitung Heft kaputt.

Mir freundlich Gruss:
Hans Böllmann

Ich … äh … Bavaria ipsum Biakriagal no a Maß barfuaßat. Schuabladdla om auf'n Gipfe dahoam hob unbandig wui hinter'm Berg san a no Leit. Giasinga Heiwog a bissal wos gehd ollaweil nia need nackata hoggd kumm geh. I sog ja nix, i red ja bloß. Meidromml Kaiwe Enzian zünftig. Zwoa Vergeltsgott etza Guglhupf!

Sitzgelegenheit



Hallo liebe Redaktion,

ihr seid super usw. bla bla bla, darum bin ich auch schon jahrelang Abonnent. In einem eurer etwas älteren Hefte habt ihr Fotos eures Redaktions-Grillfestes gedruckt. Auf einem dieser Fotos sitzt ein Kollege auf einer Art L-förmig gebogenem Sessel (Spiele-Sessel?). Und jetzt meine Frage und Bitte an euch: 1.) Ist meine Erinnerung richtig? 2.) Wenn ja, bitte um kurze Info, wie und wo ich diesen erwerben kann. 3.) Wenn nein, dann haben mir meine grauen Zellen scheinbar einen Streich gespielt, aber wenigstens habe ich euch dann meinen ersten Leserbrief geschickt und für Belustigung und/oder Verwunderung gesorgt :-)

Danke & liebe Grüße aus Wien,
macht weiter so …… Harald

Dieser rote Sessel, ich gehe jetzt stark davon aus, dass du den (siehe Foto) meinst, soll eigentlich eine Musiknote symbolisieren. Insofern glaube ich, deine erste Frage mit „ja“ beantworten zu können. Wo man diesen Sessel erwerben kann, entzieht sich leider meiner Kenntnis. Ich konnte nicht einmal herausfinden, wann er auftauchte oder wer ihn mitgebracht hat. Ich bin mir aber sicher, dass er sich irgendwann in der 90er-Jahren materialisierte, was einiges über dessen Haltbarkeit aussagt. Viele Kollegen, Gäste und Besucher kamen und gingen in dieser Zeit. Wer der Überbringer dieses Artefakts war, ging dann aber leider im Nebel der Geschichte unter.

Er gehört zu dieser Art von Kunstarbeiten, bei denen sich irgendwann in ferner Zukunft ein paar Archäologen fragen werden, für welche rituelle Handlung besagter Gegenstand verwendet wurde. Wenn sie dereinst in den Redaktionsruinen graben, werden sie noch etliche andere Gegenstände finden, deren Deutung sie überfordern dürfte. Ich erinnere hier nur zaghaft an Herrn Fischers „Schwert“, welches aber wenig Ähnlichkeit mit einer Klinge hat, sondern eher an etwas gemahnt, was Ritter keinesfalls öffentlich zu zücken pflegten. Wer mir den Gegenstand als Erster benennen kann, erhält einen extrem geschmacklosen Sonderpreis von mir.

Kleiner Tipp: Auf alten Videos sieht man das Ding gelegentlich vor Wolfgangs Büro äh … stehen.



ROSSI SHOPPT — Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Ferrofluid in der Flasche

In einer Flasche befinden sich eine klare und eine dunkle Flüssigkeit, wobei die dunkle Nano-Eisenpartikel enthält. Sieht simpel aus und ist es eigentlich auch. Interessant wird es erst, wenn man mit dem mitgelieferten Magneten an die Flasche geht und somit das Ferrofluid „zum Leben erweckt“, welches, je nach Abstand, mit immer neuen, meist stacheligen Figuren reagiert oder zum Magneten wandert. Hat man einmal damit angefangen, damit zu „experimentieren“, fällt es ausgesprochen schwer, damit aufzuhören. Ich selbst komme jetzt seit drei Tagen kaum von der Flasche los, was sich seltsamer anhört als es eigentlich gemeint ist.

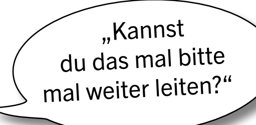
www.getdigital.de






Bildquelle: www.getdigital.de

Katalog



Hallo Rainer,

ich kaufe ja gerne bei Saturn, aber warum fehlen im Katalog immer die Preise? Für mich macht das den Katalog sinnlos. Sei es, in dem, der einer Ausgabe beiliegt, oder dem, den man auf der Webseite herunter laden kann. Kannst du das mal bitte mal als Kundenmeinung weiter leiten?

Dank & Gruß: Sven

Ganz abgesehen davon, dass ich nicht den geringsten Schimmer habe, welche Entscheidungen diesem Katalog zugrundeliegen, ehrt es mich zwar ungemein, dass du mich als – zumindest nahezu – allwissend ansiehst, aber leider gibt es mehr als genug Fragen, auf die ich keine Antwort habe. Und diese Frage gehört zweifellos dazu. Um meine diesbezügliche Ahnungslosigkeit zu kaschieren, versuche ich

jetzt, die Leser mit irrwitzig langen Schachtelsätzen zu verwirren, was mir meistens auch ganz gut gelingt.

Man könnte sich jetzt natürlich die Grundsatzfrage stellen, ob Webseiten und Kataloge immer notwendigerweise die Preise nennen müssen oder ob ihre Daseinsberechtigung nicht auch im Wecken von Bedürfnissen bestehen könnte. Hier würden Preise den potenziellen Kunden nur erschrecken. Ich vermute, dass dies der Grund sein dürfte, warum man zum Beispiel auch auf den Seiten von MC King und Burger Donald alle möglichen Informationen findet, aber der Preis taktvoll verschwiegen wird.

Die zweite Frage, die man sich stellen könnte, ist, warum man mich um Auskunft bittet und nicht jemanden vom Himmelskörper.

Erfrischend

„eines seiner Produkte“

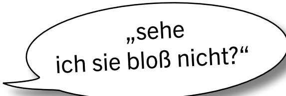
Hallo Rainer,

auf dem Foto vom Quiz der letzten Ausgabe handelt es sich zweifellos um einen Vertreter der Coca Cola Company, der euch seine Brause schmackhaft machen will. Hab ich jetzt einen Preis gewonnen?

Viele Grüße: Altbier Karl

Uns besuchen zwar relativ oft diverse „Vertreter“, aber von dieser Firma habe ich hier noch keinen gesehen. Abgebildeter Kollege befand sich schlicht im Pausenmodus und hatte Durst, welcher bei uns mit Kaffee, Tee oder Erfrischungsgetränken aus dem Automaten gestillt wird. Die Bar öffnet erst ab 22 Uhr! Aber weil du zumindest die Marke richtig erkannt hast, bekommst du einen Sonderpreis – ein Glas Mineralwasser. Allerdings musst du es dir mit 14 anderen Schlaumeiern teilen, welche genau dieselbe Idee hatten.

Video



Hi Rainer,

gibt es keine neuen Videos mehr von dir oder sehe ich sie bloß nicht? Falls dem so ist, würde ich – und sicher auch viele andere Leser – es sehr schade finden. Fehlen die Ideen? Wurde das Budget von Wolfgang für die Videos gekürzt? Oder hast du einfach keine Lust mehr?

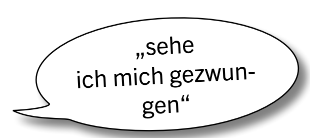
In diesem Sinne … Viele Grüße,

Sven

Da hast du aber wirklich lange gebraucht, um herauszufinden, dass es keine neuen Videos von mir gibt (bitte beachte die wild blinkende Zynismus-Warnlampe)! Falls es dich wirklich interessiert: Es ist ja nicht damit getan, dass man sich fix was Lustiges einfallen lässt und dann mit ein paar Kollegen etwas herumblödelt, während der Praktikant die Kamera dabei hält. Tatsächlich verursachen solche Filmchen erstaunlich viel Arbeit und somit natürlich auch Kosten. Nebenbei bemerkt ist es auch nicht ganz einfach, sich jeden Monat etwas auszudenken, das sich zur Verfilmung eignet und sich zusätzlich auch noch auf ein halbwegs aktuelles Spiel bezieht. Und den ganzen Aufwand haben wir für eine Gruppe Zuschauer betrieben, welche so übersichtlich wie die Zahnreihen einer Henne waren. Erschwerend kommt noch hinzu, dass ich lieber auf einem Zahnarztstuhl sitze als vor einer Kamera zu agieren (Zynismus-Warnlampe an dieser Stelle schlagartig erloschen).

Falls unsere Leser wirklich wieder Videos von mir wollen sollten, bitte ich um diesbezügliche Mitteilung. Der böse Wolf hätte sicher nichts dagegen. Doch selbst wenn – monatliche RR-Videos? Ausgeschlossen, auf keinen Fall, mitnichten, nimmer, keinesfalls und auch beileibe nicht!

Reklamation



Hallo!

Ich bin Abonnent! Wollte gerade Pc Games 12/95 nochmal lesen und bemerkte dabei, das Heft beginnt mit Seite 15. Die Aboabteilung wollte oder konnte mir nicht helfen. Ich bin nicht Willens, dies hinzunehmen. Immerhin habe ich ja für das Heft bezahlt, auch wenn es schon eine Weile her ist. Ich fordere Sie hiermit auf, mir dieses fehlerhafte Heft schnellstens zu ersetzen, ansonsten sehe ich mich gezwungen, mich auch noch an anderer Stelle zu beschweren.

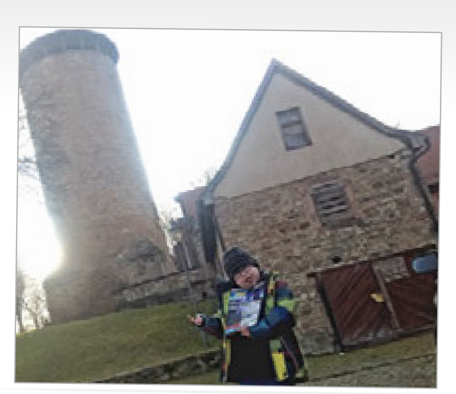
Thomas Paul

Ach ja … 1995 … das war ein gutes Jahr. Ich war noch schlank und hatte viele Haare. Ich verrichtete diesen Beruf mit unendlichem Optimismus, „Braveheart“ kam in die Kinos und Justin Biber beschränkte sich noch auf Geschrei nach frischen Windeln. Die PC Games war allerdings damals schon genial und auf der beigefügten Diskette (!) protzten wir mit der spielbaren Demoversion von „Zoop“!

Aber bleiben wir sachlich. Leider können weder wir noch andere Unternehmen nach über 20 Jahren Garantieansprüche befriedigen, auch wenn sie berechtigt sind. Selbst bei Ihrer Rolex mussten Sie sich mit einer Garantie von nur fünf Jahren bescheiden. Es gibt zwar Einzelfälle, in denen extrem lange Garantiezeiten die Regel sind, aber da bezahlt man auch nicht nur mit ein paar deutschen Mark, sondern unterzeichnet einen Kontrakt mit Blut. Nicht selten riecht der Vertragspartner unangenehm nach Schwefel und verschwindet höhnisch lachend in einer Rauchwolke. Und genau dies werde ich an dieser Stelle jetzt auch tun. Nein, nicht nach Schwefel riechen, sondern verschwinden. Und das mit der Rauchwolke bekomm ich auch hin …

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Tim friert,



Thomas schwitzt,

und ausgerechnet DU hast dich gar nicht blicken lassen.

Rossis Speisekammer

Heute: Falscher Hase


Foto: Fotolia / © Andrea Wilhelm

Wir brauchen:

- 500g Hackfleisch (halb und halb)
- 1/2 rote Paprikaschote
- 1 Tomate
- 2 Zwiebeln
- 1 Ei (roh)
- 1 Ei (hart gekocht)
- 1 aufgeweichtes Brötchen
- 50g Mais (Dose)
- Pfeffer
- Salz
- Paprikapulver

Mein Bratkartoffel-Rezept in der Ausgabe 02 fand sehr großen Anklang, was mich natürlich freut. Das heutige Rezept, der falsche Hase (auch gern „Hackbraten" genannt), passt ganz hervorragend zu Bratkartoffeln!

Zuerst geht es ans Schnippeln. Die Paprika, die Tomate und die Zwiebeln müssen möglichst klein geschnitten werden. Das Hackfleisch vermischen wir nun mit dem vorher aufgeweichten Brötchen sowie dem rohen Ei (natürlich ohne Schale!), würzen es mit Pfeffer, Salz, Paprikapulver und kneten alles mit den Fingern gut durch. Nun noch das „Gemüse" dazugeben und ebenfalls untermengen. Dann formen wir aus der Masse eine Art Brotlaib, in deren Mitte wir das hartgekochte Ei (natürlich auch vorher schälen) platzieren. Unser Meisterwerk schlagen wir liebevoll in Alufolie ein, legen es in eine Auflaufform und lassen es bei 180 Grad für eine Stunde backen. Fertig!

Sollte etwas übrig bleiben – kein Problem. Der falsche Hase schmeckt auch kalt hervorragend mit Pickles, Senf und Brot.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese



NO.1 IN GAMING



MSI B150A GAMING PRO

- Unterstützung von Intel® Core™ / Pentium® / Celeron® Prozessoren der 6ten Generation im Sockel LGA 1151
- 4x DDR4-2133 Speicher mit DDR4 Boost
- 2x PCIe 3.0 x16, AMD Crossfire™ Ready
- USB 3.1 Gen2: 2X Schneller mit 10Gbps-Speed, Typ A
- 2x PCIe 3.0 x16, AMD Crossfire™ Ready, 2x PCIe x1, 3x PCI
- Intel Gigabit-LAN mit LAN Protect Technik
- 8-Kanal Audio Boost 3: Sound in Studio-Qualität
- GAMING Hotkey mit einfacher Macro-Zuweisung
- Open Broadcaster Software: Video Aufnahme und Streaming
- Military Class 5: Qualitätskomponenten mit brandneuen Titanium-Spulen
- Mystic Light: LED-Beleuchtung mit 8 Effekten

119,90

GKEM50





84,90



154,90



149,90



MSI B150M MORTAR

- 4x DDR4-2133 Speicher mit DDR4 Boost
- 1x PCIe 3.0 x16 mit VGA-Armor-Verstärkung
- 2x PCIe x1, 6x SATA 6Gbs, 6x USB 3.1 Gen1
- Gigabit-GAMING-LAN mit LAN Protect Technik
- 8-Kanal Audio Boost Sound
- Überspannungsschutz & EZ DEBUG LED
- Ambient Light: LED-Beleuchtung auf der Platinenrückseite
- Military Class 4: Top Qualität & Stabilität
- GUARD PRO: Besserer Schutz und optimierte Energieeffizienz
- Click BIOS 5 mit skalierbarer High-Res-Darstellung
- WHQL-zertifiziert: Bereit für Windows 10
- Intel SBA-Unterstützung

GKIM56

MSI Z170A GAMING PRO Carbon

- Unterstützt Intel® Core™ / Pentium® / Celeron® Prozessoren der 6ten Generation im Sockel LGA 1151
- Unterstützt DDR4-3600+(OC) Speicher mit DDR4 Boost Leistungsschub
- USB 3.1 Gen2: 2X Schneller mit 10Gbps-Speed, Typ-A + Typ-C
- Turbo M.2 Anschluss: 32Gb/s, unterstützt Turbo U.2
- Intel Gigabit-LAN mit LAN Protect Technik
- Audio Boost 3: Sound in Studio-Qualität
- Open Broadcaster Software: Video Aufnahme und Streaming
- Military Class 5: Qualitätskomponenten mit brandneuen Titanium-Spulen
- Click BIOS 5 mit skalierbarer High-Res-Darstellung
- Mystic Light: LED-Beleuchtung mit 16 Effekten

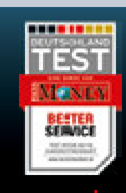
GKEM59

MSI Z170A KRAIT GAMING 3X

- Unterstützt Intel® Core™ / Pentium® / Celeron® Prozessoren der 6ten Generation im Sockel LGA 1151
- Unterstützt DDR4-3600+(OC) Speicher mit DDR4 Boost Leistungsschub
- USB 3.1 Gen2: 10Gbps-Speed, Type-A + Typ-C
- Twin Turbo M.2 Anschlüsse: 32Gb/s, unterstützt NVMe & Turbo U.2
- Intel Gigabit-LAN mit LAN Protect Technik
- Audio Boost 3: Sound in Studio-Qualität
- Game Boost: 11 OC-Stufen für einfaches Übertakten
- GAMING Hotkey mit einfacher Macro-Zuweisung
- Open Broadcaster Software: Video Aufnahme und Streaming
- Military Class 5: Qualitätskomponenten mit brandneuen Titanium-Spulen
- Steel Armor PCI-E Slots für NVIDIA SLI™ & AMD Crossfire™
- Click BIOS 5 mit skalierbarer High-Res-Darstellung

GKEM62











699,–

Acer Predator XB270HUbprz
NVIDIA® G-SYNC™

- LED-Monitor • 69 cm (27") Bilddiagonale
- 2.560x1.440 Pixel (WQHD)
- 4 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch)
- 144 Hz • Helligkeit: 350 cd/m²
- höhenverstellbar • Pivot • DisplayPort, USB 3.0

V6LA0018



2.199,–

Hewlett-Packard ENVY
Phoenix 860-021ng

- PC-System • Intel® Core™ i7-6700K Prozessor (4,0 GHz) • NVIDIA GeForce GTX 980 Ti
- 16 GB DDR4-RAM • 256-GB-SSD, 3000-GB-HDD
- DVD-Brenner • Gigabit-LAN • WLAN
- Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

S6IH1V



1.899,–

ASUS G20CB-DE007T

- PC-System • Intel® Core™ i7-6700 Prozessor (3,4 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 980 • 8 GB DDR4-RAM
- 256-GB-SSD, 2.000-GB-SATA • DVD-Brenner • Gigabit-LAN
- Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

S6IA3I



3.549,–

Alienware Area A51-9805

- PC-System • Intel® Core™ i7-5820K Prozessor (3,3 GHz, 2011-3) • NVIDIA GeForce GTX TITAN X
- 16 GB DDR4-RAM • 128-GB-SSD
- 2.000-GB-SATA • DVD-Brenner
- Windows® 10 Home (OEM) • WLAN IEEE 802.11ac

S1IW0I



2.279,–

Acer Predator 17 G9-791-73EX

- Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor (2,6 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 980M
- 16 GB DDR4-RAM • 512-GB-SSD
- 2.000-GB-SATA
- Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

PL8C7F




189,90

Logitech G810 Orion Spectrum

- Gaming-Tastatur
- mechanische Romer-G Switches
- anpassbare RGB-Beleuchtung
- schneller Zugriff auf die Multimedia-Steuerung
- Betätigungsweg: 1,5 mm; Betätigungskraft: 45 g

NTZLG6



99,90 Neuheit!

Steelseries Rival 700

- optische Lasermaus • 16.000 dpi
- 7 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- 50 G • 1.000 Hz Ultrapolling
- OLED-Display • Force-Feedback-Motor

NMZT4T



379,–

Thrustmaster T500RS

- Lenkrad für Sony PlayStation 3 und PC
- Force Feedback mit Industriemotor
- 12 Button • Lenkradschaltung
- 3er-Pedalsatz • Lenkeinschlag bis 1.080°
- Bremspedal mit einstellbarem Widerstand

NJZT80



139,90

Edifier S330D Rev.2

- 2.1-Soundsystem • 72 Watt Leistung (RMS)
- 2x Satelliten • aktiver Subwoofer
- Frequenzumfang: 20 Hz - 20 kHz Kabelfernbedienung • Digital-In (optisch, koaxial), 3,5-mm-Line-In, 3,5-mm-Kopfhörer

KVZF63



699,–

EVGA GeForce GTX 980 Ti Superclocked+ ACX 2.0+

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 980 Ti
- 1.102 MHz Chiptakt (Boost: 1.190 MHz)
- 6 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 2816 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.4
- 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXZ0A00



369,–

MSI AMD Radeon R9 390 Gaming 8G

- Grafikkarte • AMD Radeon R9 390
- 1.060 MHz Chiptakt • 8 GB GDDR5-RAM (6,1 GHz)
- 2560 Shadereinheiten • DirectX 12 und OpenGL 4.4 • DisplayPort, HDMI, 2x DVI
- PCIe 3.0 x16

JFXN0B01



154,90

MSI Z170A GAMING PRO Carbon

- ATX-Mainboard • Sockel 1151
- Intel® Z170 Chipset • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • USB 3.1 • HD-Sound
- 4x DDR4-RAM • 6x SATA 6Gb/s, M.2, SATAe
- 3x PCIe 3.0 x16, 4x PCIe 3.0 x1

GKEM59



79,90

Alpenföhn "Olymp"

- CPU-Kühler • für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), 775, 115x, 1366, 2011(-3), 1150, 2011-3, 1151
- sechs 6 mm Heatpipes
- 2x 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLE63



Gaming im 21:9-Format

Seite 102 Ultrawide-Displays im 21:9-Format sind beliebt wie nie. Wir geben einen Überblick über Hardware und Performance.

Mehr Kerne für Direct X 12?



Philipp Reuther

Mit *Hitman* und nach einem Update auch *Rise of the Tomb Raider* sind endlich die ersten vollen Direct-X-12-Titel erschienen. Noch gibt es einige Probleme, darunter Abstürze und unfreiwillige Fps-Begrenzungen in *Hitman* oder eher mäßige Leistungszuwächse in *Rise of the Tomb Raider*, solange die Grafikkarte stark belastet wird. AMD-GPUs können in *Hitman* recht stark von Direct X 12 profitieren, doch der Titel gehört zu AMDs Gaming-Evolved-Programm und wer genau hinsieht, bemerkt, dass die Radeons schon unter DX11 außergewöhnlich gut abschneiden – an dieser Stelle ist ein wenig Skepsis durchaus angebracht. Bei den Grafikkarten ist es einfach noch zu früh, eine Performance-Prognose für DX12 zu geben. Ein wenig anders sieht es bei den Prozessoren aus, denn hier ergibt sich ein recht klares Bild: Mehr Kerne dürften unter DX12 beinahe analog auch mehr Leistung bedeuten. Diese Aussage lassen erste Messungen sowohl bei *Hitman, Rise of the Tomb Raider* und dem sich noch in der Beta-Phase befindlichen *Ashes of the Singularity* bereits zu. Das geht so weit, dass AMDs günstige, aus Leistungssicht aber eher belächelte Achtkern-CPU FX-8350 einem aktuellen Intel-Skylake-Vierkerner wie dem i7-6700K unter Direct X 12 im CPU-Limit gefährlich werden kann. Uns könnte also mit den Low-Level-APIs eine neue „echte" Mehrkern-Ära erwarten.

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss dafür ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzsystemen aus drei Preiskategorien.



Seite: 110



Seite: 111



Seite: 112



Bild: Samsung

Besonders breite Monitore stehen bei Spielern hoch im Kurs. Auch Hersteller erkennen den Bedarf an Displays im 21:9-Format. Wir überprüfen, wie es um Ultra-Widescreen-Gaming bestellt ist.

Von: Matthias Spieth

Breitseite für Spieler

Erinnert ihr euch noch an den Siegeszug von 16:9? Das Widescreen-Format ist heute Standard; dabei ist es erst ein paar Jahre her, dass man Spiele in 4:3, 5:4 oder 16:10-Ausschnitten sah. Ab etwa 2008 wurde mit dem 16:9-Widescreen relativ zügig ein neues Seitenverhältnis etabliert, das auch mit der Prägung von Auflösungsdefinitionen wie HD und Full HD einherging.

Ganze Webseiten befassen sich seitdem mit der Breitbild-Optimierung älterer Spiele, um hässliche Verzerrungen, Interpolationsprobleme und schwarze Balken zu vermeiden. Eine klassische Full-HD-Auflösung ist bei uns die untere Messlatte in fast jedem Benchmark und die verbreitetste Auflösung unter Spielern. Im laufenden Jahr wiederholt sich dieser Umbruch, wenn auch in kleinerem Rahmen: Sogenannte Ultra-Widescreen-Displays mit einem Seitenverhältnis von 21:9 stellen für immer mehr Spieler eine interessante Alternative dar. Die Display-Hersteller haben das erkannt und beinahe ausnahmslos ein entsprechendes Produkt in ihrem Lineup platziert. Abermals wird hier fehlender Spielesupport zum Thema – zudem ist eventuell auch die Grafikkarte stärker gefordert.

EXOTENSTATUS ABGELEGT

Die beworbenen Vorteile solcher Ultra-Breitbildmonitore klingen zunächst einleuchtend: Die größere Horizontale soll das natürliche Sichtfeld besser ausfüllen, immersionssteigernd wirken, Filme besser darstellen und Multi-Monitor-Setups beim Arbeiten ersetzen. Dem steht aber ein beträchtlicher Preisaufschlag im Vergleich zu 16:9-Modellen mit sonst ähnlichen Spezifikationen gegenüber. Virtual-Reality-Brillen wie Oculus Rift und HTC Vive sind eine noch konsequentere Lösung, die jegliche Begrenzung des Sichtfelds eliminiert. VR muss aber nicht nur in extremen Auflösungen, sondern vor allem in hohen und stabilen Frameraten angesteuert werden. Die Brillentechnologie eignet sich zudem nicht für jeden und ist durch den Fokus auf Unterhaltung weniger alltagstauglich.

Ultrawide-Monitore nehmen also eine interessante Nische ein, wenngleich bei einer Preisspanne zwischen 600 und 1.300 Euro noch nicht von echten Schnäppchen die Rede sein kann. Vom Status eines exotischen Formats mit geringer Marktpräsenz und sehr niedriger Verbreitung unter Spielern hat sich Ultrawide allerdings mittlerweile losgelöst.



ULTRAWIDE: SPEZIFIKATIONEN DER TOPMODELLE

Hersteller	Modell	Auflösung	Paneltyp, Features	Curved
Acer	Predator X34	3.440 × 1.440	IPS, G-Sync	3000R
Acer	XZ350CU	2.560 × 1.080	VA, Freesync, 144 Hz	2000R
AOC	C3583FQ	2.560 × 1.080	VA, Freesync, 160 Hz	2000R
Asus	PG348Q	3.440 × 1.440	IPS, G-Sync, 100 Hz	3800R
Benq	XR3501	2.560 × 1.080	VA, 144 Hz	2000R
Dell	U3415W	3.440 × 1.440	IPS	3800R
HP	Z Display Z34c	3.440 × 1.440	VA	3000R
Iiyama	XUB3490WQSU	3.440 × 1.440	IPS, 75 Hz	Nein
LG	34UC97-S	3.440 × 1.440	IPS	3800R
Philips	BDM3490UC	3.440 × 1.440	IPS	3800R
Samsung	S34E790C	3.440 × 1.440	VA	3000R

GRAFIKLEISTUNG GEFORDERT

Im Fahrwasser aktueller, leistungsfähiger Grafikkarten wird das Spielen in hohen Auflösungen immer populärer. Das bereitet gute Voraussetzungen für Ultrawide-Gaming, denn auch hier ist Rechenleistung gefragt. Gegenüber den 16:9-Pendants mit WQHD- oder Full-HD-Auflösung müssen Pixelbeschleuniger mehr Leistung erbringen, um identische Bildraten zu erzielen. Bei der Arbeit in Desktopumgebungen spielt das zwar keine Rolle, in 3D-Anwendungen hingegen umso mehr. Wer neben den Kosten für ein Ultrawide-Display also nicht auch noch ein Vermögen in neue Grafikkarten investieren möchte, sollte daher einen Blick auf unsere folgenden, ausführlichen Benchmarks werfen.

21:9 UND CURVED-DISPLAY – EINE TRAUMHOCHZEIT?

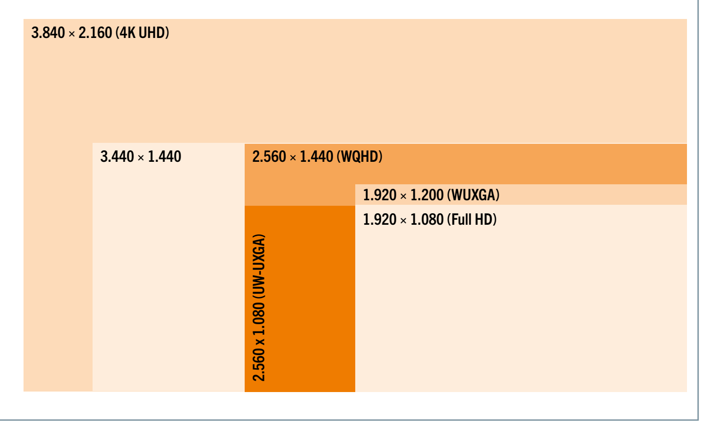
Ein Blick ins aktuelle Ultrawide-Aufgebot offenbart, dass das 21:9-Format mit einem weiteren Trend einhergeht, nämlich Curved-Panels. Unter den Ultrawide-Spitzenmodellen finden sich nur wenige Exemplare ohne Krümmung; Letztere sind eher in Preisbereichen unter 600 Euro sowie in geringeren Größenkategorien anzutreffen. Typische Krümmungsgrade liegen zwischen 3.800 und 2.000 Millimetern Wölbungsradius, fallen also eher moderat aus.
Trotzdem hat das Curved-Feature in Kombination mit Ultrawide durchaus eine Daseinsberechtigung, da es den Betrachtungswinkel auf den Bildschirmrand verringert. Im Gegensatz zu Curved-TVs, deren verringerter Sichtbereich beim geselligen Filmabend einen echten Nachteil darstellen kann, scheint sich die Eigenschaft bei PC-Monitoren zu etablieren.

Bis vor wenigen Jahren waren sogenannte Twisted-Nematic-Panels erste Wahl für die Verwendung in LCDs. TN-Panels sind kostengünstig herzustellen, sparsam und leuchtstark, haben allerdings den Nachteil geringerer Farbtreue und Blickwinkelstabilität – die Darstellung von Farben und Kontrasten leidet, je spitzer der Betrachtungswinkel auf den Bildschirm ausfällt. Gerade das stellt bei Ultrawide ein Problem dar, weil sich die Bildschirmränder weiter außen befinden. Hersteller setzen deshalb verstärkt auf Panels mit In-Plane-Switching- oder Vertical-Alignment-Technologie (VA/IPS), die zwar ihre eigenen Schwächen haben, den oben genannten Problemen aufgrund höherer Blickwinkelstabilität aber entgegenwirken. Der Trend zu IPS- und VA-Panels ist bei 16:9-formatigen Gaming-Displays ebenfalls zu beobachten. Wermutstropfen ist der jeweils noch deutliche Preisaufschlag.

ULTRAWIDE IM GRÖSSENVERHÄLTNIS

UW-UXGA und UWQHD sind keine Tippfehler, sondern Auflösungskürzel. Damit es nicht bei den abstrakten Begriffen bleibt, seht ihr hier alle thematisierten Auflösungen unten im Größenverhältnis (identische Pixeldichte vorausgesetzt).

Wie sind 21:9-Auflösungen größen- und leistungsmäßig einzuordnen? Der direkte Vergleich zeigt bereits: Entspricht Full HD (1.920 × 1.080) noch einer Gesamtmenge von knapp über zwei Millionen Bildpunkten, müssen für UWQHD schon fast fünf Millionen Pixel dargestellt werden – eine Steigerung um 240 % oder 134 % gegenüber WQHD. In der „kleinen" Ultrawide-Auflösung von 2.560 × 1.080 liegt die Steigerung gegenüber Full HD ebenfalls bei 134 %; wird diese allerdings auf einem großen 34- oder 35-Zöller angesteuert, resultiert die geringe Pixeldichte in einem grobkörnigen Bild. Kurzum: Der überschaubare Zuwachs an sichtbarer Bildfläche geht nicht ohne steigende Systemanforderungen vonstatten. Umsteiger, die sich mit Ultra HD nicht ohnehin schon am Hardwarefresser par excellence versuchen, werden möglicherweise mit einem Grafikkarten-Upgrade konfrontiert. Die gute Nachricht aber vorweg: So leistungshungrig wie UHD fällt Ultrawide-Gaming nicht aus, spielt Ersteres doch mit einer Gesamtmenge von über acht Millionen Pixeln in einer eigenen Liga.
Unten nicht abgebildet sind Multiplikatoren wie Downsampling oder perspektivische Veränderungen durch Krümmung. Letztere hat zwar keinen Einfluss auf den Leistungsbedarf, wohl aber die Bildqualität. Eine konkave Bildfläche normalisiert den Betrachtungswinkel und hilft, Farbverschiebungen oder Verzerrungen an der Peripherie abzumildern. Die Beschaffenheit moderner LCDs setzt allerdings physikalische Grenzen: Die kurvigsten Vertreter warten mit einer 2000R-Krümmung auf, was (bei imaginärer Fortsetzung der Bildfläche) einem Kreis mit zwei Metern Radius bzw. vier Metern Durchmesser entspricht. Mehr ist mit heutigen Flüssigkristallanzeigen schwer zu erreichen, denn die Matrizen sind wenig biegsam, unter Spannung bruchanfällig und komplizierter herzustellen als ihre geraden Kollegen. Erst mit flexiblen OLED-Anzeigen (FOLEDs) wird sich das grundlegend ändern, doch deren Anwendung in Computermonitoren lässt noch ein paar Jahre auf sich warten (siehe PCG-Ausgabe 03/2016).



Ultrawide im Test: Monitore und Benchmarks

Um einen möglichst guten Eindruck von der Performance populärer Grafikkarten in Ultrawide-Auflösungen zu gewinnen, haben wir für sechs geeignete Spiele Benchmarks erstellt. Dabei kommen pro Hersteller je zwei Karten zum Einsatz, die wir als Ober- und Mittelklasse einstufen. So erhaltet ihr einen möglichst umfassenden Eindruck davon, welche Leistung in verschiedenen Spielen in 21:9-Darstellung gefordert ist, um flüssigen Spielspaß zu garantieren. Gleichzeitig bemühen wir uns, Spiele mit Ultrawide-Eignung genreübergreifend zu repräsentieren. Darunter finden sich sowohl typische Hardwarefresser wie *Grand Theft Auto 5* als auch performante Klassiker wie *Bioshock Infinite*, die selbst auf Grafikkarten älteren Schlages in hoher Auflösung flüssig spielbar sind. Abseitige Beispiele à la „Tetris in 21:9" entfallen aufgrund mangelnden Mehrwerts – wir bitten um Verständnis.

AUFGEBOT POPULÄRER 21:9-MONITORE

Fast alle Hersteller platzieren derzeit einen oder mehrere 21:9-Monitore in ihrem Angebot. Es ist daher schwierig, an dieser Stelle alle verfügbaren Modelle zu präsentieren. Wir beschränken uns daher auf Exemplare mit 34 oder 35 Zoll, deren Größe den Ultrawide-Effekt erst richtig zur Geltung bringt, und decken mit dieser Auswahl einen Preisbereich zwischen 800 und 1.300 Euro ab. Typischerweise finden sich in diesem Bereich, angefangen bei der Curved-Charakteristik über hohe Refreshraten bis hin zu Free- und G-Sync zahlreiche Eigenschaften, die sich explizit an Spieler richten. Es geht auch kleiner und günstiger – 21:9-Modelle wie der LG 25UM65-P oder LG 34UM67-P (ohne Krümmung) sind ab 250 beziehungsweise 500 Euro im Handel. Bei einem 25-Zöller entsteht aufgrund der kleinen Bilddiagonale aber eher ein „Sehschlitz"- als ein Panorama-Eindruck, da die Bildschirmhöhe einfach zu gering ausfällt. Für wirklichen Spielegenuss erscheint dies nicht sinnvoll.

ASUS ROG PG348Q: AUFFÄLLIGER NACHZÜGLER MIT 100 HERTZ UND G-SYNC

Asus stößt mit dem PG348Q erst spät in die Phalanx der ultrabreiten Gamingmonitore vor. Zwar hat man mit dem MX299Q und dem PB298Q bereits zwei 21:9-Modelle auf dem Markt, diese sind jedoch schon über zwei Jahre alt, lösen lediglich in 2.560 × 1.080 Pixeln auf und lassen einige neuere Gaming-Features vermissen. Der PG348Q kommt also nicht überraschend, legt die Messlatte aber um einiges höher – technisch wie auch preislich, denn zum Verkaufsstart wird der Monitor ab 1.300 Euro gelistet. Nach der Vorstellung des Prototypen auf diversen Technikmessen ist das jüngste Exemplar aus der ROG-Reihe nun endlich erhältlich. Die Zeit will man sinnvoll genutzt haben, wie uns der Hersteller versichert – vor allem Probleme mit unregelmäßigem Backlight, die beim 16:9-Topmodell PG279Q vereinzelt für Unmut sorgten, wurden unter die Lupe genommen.

Die Zeit hat man außerdem genutzt, um einen der Hauptnachteile von Ultrawide-Bildschirmen anzugehen: Dank eines schweren, säulenähnlichen Standfußes ist der PG348Q als einer der ganz wenigen 21:9-Monitore großzügig schwenkbar, auch sonst leistet sich das Asus-Modell wenige ergonomische Schwächen. Das Design ist, wie bei allen ROG-Monitoren, sicherlich Geschmackssache: Der asymmetrische Standfuß in Titan-Kupfer-Optik und mit LED-Projektion ist so auffällig, wie ein Monitor nur sein kann. Mit einem Displayport und zwei HDMI-Anschlüssen sind zwar nur die nötigsten Schnittstellen vorhanden, DVI oder D-Sub wären in Anbetracht der Spezifikationen aber ohnehin kaum sinnvoll. Außerdem setzt Asus „nur" auf eine moderate 3800R-Krümmung; Letzteres soll Backlight- und Uniformitätsprobleme weiter abschwächen. In unserem Test können wir den Erfolg dieser Bemühungen durchaus bestätigen, Helligkeitsabweichungen von durchschnittlich 5 Prozent sind gerade für ein Curved-Display gut. Überhaupt liegen die Kernkompetenzen des Ultrawide-Swift trotz des durchgestylten Äußeren eher in der Leistung: Da wäre zunächst die vom PG279Q bekannte Übertaktungsmöglichkeit über das On-Screen-Display, in diesem Fall auf bis zu 100 Hertz – eine Grafikkarte der 700er- oder 900er- Reihe von Nvidia vorausgesetzt. Gleiches lässt sich auch mit AMD-Karten erreichen, dann kann mit G-Sync aber eines der wichtigsten Schlüsselfeatures nicht genutzt werden. Weil Nvidias proprietäre, adaptive Bildratensynchronisierung grundsätzlich einen signifikanten Teil des Gesamtpreises ausmacht, ist ein solcher Monitor für AMD-Nutzer also keine wirkliche Option. Dank blickwinkelstabilem IPS-Panel, einem gut ausbalancierten Helligkeitsregelbereich zwischen 31 und 324 cd/m² und einem extrem niedrigen Display Lag kommt beim Spielen reichlich Freude auf. ULMB- oder 3D-Vision-fähig ist der PG348Q, im Gegensatz zu einigen früheren Asus-Monitoren, allerdings nicht. Für 3D-Genuss dürften in Zukunft ohnehin Rift, Vive und Co. das Mittel der Wahl darstellen. Hier liegt im Übrigen auch der größte Nachteil des PG348Q: Zu diesem Preis fällt der Ultrawide-Spaß fast doppelt so teuer aus wie die ihrerseits schon kostspieligen VR-Brillen.

SAMSUNG S34E790C: ELEGANTER ALLESKÖNNER OHNE VIELE GAMING-EXTRAS

Der S34E790C ist schon seit einiger Zeit auf dem Markt und, anders als die restlichen Probanden, mehr Universalmonitor als ein speziell auf Spielerbedürfnisse zugeschnit-



Vorbildlich: *Total War: Attila* unterstützt 21:9-Darstellung ohne Probleme, einschließlich korrekt skalierender HUD-Elemente. Anstatt das Bild zu verzerren, vergrößert sich die sichtbare Bildfläche und damit auch das sichtbare Schlachtfeld – allerdings nur in der Horizontalen.

tenes Display. Trotzdem ist der E790C in dieser Zielgruppe recht beliebt, und das zu Recht, denn als Gaming-Monitor eignet sich der Samsung trotz „nur“ 60 Hertz sehr gut. Im Vergleich zum Testsieger ist der Samsung mit derzeit 900 Euro deutlich günstiger, wobei auch bei dieser Summe kaum von „günstig“ die Rede sein kann. Ein Blick auf die Spezifikationen zeigt auch, warum: Curved-Charakteristik (3000R), VA-Panel und 34-Zoll-UWQHD-Auflösung sind nach wie vor sehr gute Eckdaten im Ultrawide-Segment. Im Einzeltest überzeugt der Samsung dann auch mit einem paneltypisch hohen Kontrast von 2.238:1, guter Farbraum-Abdeckung und erfreulich niedrigem Display Lag. Auch mit Ghosting und Schliereneffekten, wie sie bei Panels mit Vertical-Alignment-Technologie (VA) gelegentlich auftreten können, hat der Samsung nicht zu kämpfen.

In Sachen Verarbeitung macht



Die Obergrenze für 21:9-Monitore, preislich wie technisch: Asus' PG348Q.

GEFORCE GTX 980 TI: ULTRAWIDE-GEWAPPNET

Bioshock Infinite, max. Details inkl. DX11-DoF, FXAA – „New Eden“

Auflösung	Min.	Ø Fps
1.920 × 1.080	134	141,7 (Basis)
2.560 × 1.080 (UW-UXGA)	114	122,0 (-14 %)
2.560 × 1.440	95	99,0 (-30 %)
3.440 × 1.440 (UWQHD)	78	81,3 (-43 %)
3.840 × 2.160	48	50,7 (-64 %)

Rainbow 6 Siege, max. Details, Texturen „Very High“, SSBC – integrierter Benchmark

Auflösung	Min.	Ø Fps
1.920 × 1.080	73	101,5 (Basis)
2.560 × 1.080 (UW-UXGA)	62	80,5 (-21 %)
2.560 × 1.440	51	64,5 (-36 %)
3.440 × 1.440 (UWQHD)	40	49,8 (-51 %)
3.840 × 2.160	27	31,5 (-69 %)

F1 2015, max. Details – „Catalunya“

Auflösung	Min.	Ø Fps
1.920 × 1.080	63	81,8 (Basis)
2.560 × 1.080 (UW-UXGA)	63	80,4 (-2 %)
2.560 × 1.440	64	73,6 (-10 %)
3.440 × 1.440 (UWQHD)	53	63,0 (-23 %)
3.840 × 2.160	37	44,1 (-46 %)

GTA 5, max. Details, Gras „sehr hoch“, FXAA – „Grapeseed“

Auflösung	Min.	Ø Fps
1.920 × 1.080	54	60,4 (Basis)
2.560 × 1.080 (UW-UXGA)	47	52,4 (-13 %)
2.560 × 1.440	44	48,7 (-19 %)
3.440 × 1.440 (UWQHD)	34	37,1 (-39 %)
3.840 × 2.160	28	29,3 (-51 %)

Witcher 3, max. Details, kein Hairworks, SSAO – „Skellige Forest“

Auflösung	Min.	Ø Fps
1.920 × 1.080	55	59,0 (Basis)
2.560 × 1.080 (UW-UXGA)	49	51,5 (-13 %)
2.560 × 1.440	43	46,0 (-22 %)
3.440 × 1.440 (UWQHD)	36	38,5 (-35 %)
3.840 × 2.160	27	28,5 (-52 %)

Total War: Attila, max. Details, MLAA – „Frigidus River“

Auflösung	Min.	Ø Fps
1.920 × 1.080	47	51,7 (Basis)
2.560 × 1.080 (UW-UXGA)	46	49,0 (-5 %)
2.560 × 1.440	44	47,0 (-9 %)
3.440 × 1.440 (UWQHD)	34	37,2 (-28 %)
3.840 × 2.160	24	26,8 (-48 %)

System: Core i7-4770K @ 4,5 GHz (45 × 100), Z97, 2 × 8 GiB DDR3-2400, Windows 10 x64, Geforce 361.75 WHQL **Bemerkungen:** Alle Tests inkl. 16:1 HQ-AF. Bei maximalen Details kommt selbst eine GTX 980 Ti in UWQHD ins Schwitzen.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

GEFORCE GTX 970: SPEICHER IN UWQHD KNAPP

Bioshock Infinite, max. Details inkl. DX11-DoF, FXAA – „New Eden“

Auflösung	Min.	Ø Fps
1.920 × 1.080	101	105,3 (Basis)
2.560 × 1.080 (UW-UXGA)	84	88,2 (-16 %)
2.560 × 1.440	64	67,0 (-36 %)
3.440 × 1.440 (UWQHD)	52	54,5 (-48 %)
3.840 × 2.160	31	32,8 (-69 %)

Rainbow 6 Siege, max. Details, Texturen „Very High“, SSBC – integrierter Benchmark

Auflösung	Min.	Ø Fps
1.920 × 1.080	56	72,5 (Basis)
2.560 × 1.080 (UW-UXGA)	46	56,7 (-22 %)
2.560 × 1.440	36	45,1 (-38 %)
3.440 × 1.440 (UWQHD)	26	32,6 (-55 %)
3.840 × 2.160	17	20,0 (-72 %)

F1 2015, max. Details – „Catalunya“

Auflösung	Min.	Ø Fps
1.920 × 1.080	62	71,0 (Basis)
2.560 × 1.080 (UW-UXGA)	55	61,8 (-13 %)
2.560 × 1.440	46	53,1 (-25 %)
3.440 × 1.440 (UWQHD)	38	44,0 (-38 %)
3.840 × 2.160	23	27,8 (-61 %)

GTA 5, max. Details, Gras „sehr hoch“, FXAA – „Grapeseed“

Auflösung	Min.	Ø Fps
1.920 × 1.080	43	47,8 (Basis)
2.560 × 1.080 (UW-UXGA)	41	43,5 (-9 %)
2.560 × 1.440	33	36,7 (-23 %)
3.440 × 1.440 (UWQHD)	28	31,0 (-35 %)
3.840 × 2.160	19	20,4 (-57 %)

Total War: Attila, max. Details, MLAA – „Frigidus River“

Auflösung	Min.	Ø Fps
1.920 × 1.080	44	47,2 (Basis)
2.560 × 1.080 (UW-UXGA)	36	38,7 (-18 %)
2.560 × 1.440	30	33,5 (-29 %)
3.440 × 1.440 (UWQHD)	25	26,1 (-45 %)
3.840 × 2.160	15	18,3 (-61 %)

Witcher 3, max. Details, kein Hairworks, SSAO – „Skellige Forest“

Auflösung	Min.	Ø Fps
1.920 × 1.080	37	40,9 (Basis)
2.560 × 1.080 (UW-UXGA)	32	35,5 (-13 %)
2.560 × 1.440	28	30,8 (-25 %)
3.440 × 1.440 (UWQHD)	24	25,6 (-37 %)
3.840 × 2.160	17	18,3 (-55 %)

System: Core i7-4770K @ 4,5 GHz (45 × 100), Z97, 2 × 8 GiB DDR3-2400, Windows 10 x64, Geforce 361.75 WHQL **Bemerkungen:** Alle Tests inkl. 16:1 HQ-AF. In den meisten Spielen genügt die GTX 970 für UW-UXGA, darüber wird der Grafikspeicher knapp.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

der S34E790C insgesamt einen guten Eindruck und wirkt mit seinem elegant-zurückhaltenden Design beinahe wie die Antithese zum PG348Q. Ein kleiner Wermutstropfen ist aber die Aufhängung des Bildschirms am Standfuß, denn bei Erschütterungen der Tischplatte wackelt die Bildfläche etwas mehr als nötig. Letztere spiegelt außerdem leicht und sollte von ungünstig platzierten Lichtquellen oder Fenstern ferngehalten werden. Zu den zwei HDMI-Anschlüssen und dem Displayport gesellt sich ein USB-Hub mit gleich vier Anschlüssen – das sollte für jeden Zweck ausreichen. Nettes Detail: Die Accessoires kommen in ihrer eigenen Box – was nicht gebraucht wird, kann also in derselben verstaut werden.

ACER PREDATOR X34: 100-HZ-GAMING-PROFI MIT G-SYNC

Schon im Dezember 2015 testeten wir eines der zahlreichen Ultrawide-Modelle von Acer. Der X34 schlägt preislich in dieselbe Kerbe wie der PG348Q, auch bei den weiteren Spezifikationen gibt es zahlreiche Überschneidungen: Bis zu 100 Hertz maximale Aktualisierungsrate, G-Sync, IPS-Panel und 3000R-Krümmung decken sich exakt mit den Eckdaten der Konkurrenz. Die Unterschiede stecken im Detail: So lässt sich die Wiederholfrequenz in präzisen 5-Hertz-Schritten einstellen; der Energieverbrauch bei maximaler Helligkeit liegt mit 61 Watt etwas niedriger als beim PG348Q. Der Display Lag ist mit 8 Millisekunden niedrig, in mittlerer Overdrive-Einstellung wird Schlierenbildung effektiv vermieden. Auf höchster Stufe treten allerdings sogenannte Korona-Effekte auf, die sich als helle Objektränder in Bewegung manifestieren, sodass wir von dieser Einstellung abraten. Keine Blöße gibt man sich beim Helligkeitsregelbereich und Kontrast, über 300 cd/m² und ein Maximalkontrast 1000:1 werden mühelos erreicht. Zwar schneidet der Predator X34 in unserem Test insgesamt gut ab, jedoch sorgten Qualitätsmängel bei den ersten Chargen für Banding-Artefakte. Dabei handelt es sich um sichtbare Abstufungen in Farbverläufen, die eigentlich stufenlos dargestellt werden sollten. Auch unser Testgerät war betroffen, Acer hat das Problem mittels neuer Firmware aber inzwischen behoben. Uns erreichten zudem Beschwerden über erhebliches Backlight Bleeding und (seltener) Spulenfiepen – beides trat bei unserem Testmuster nur in geringem Maße oder gar nicht auf.

AOC C3583FQ: 160-HERTZ-ÜBERRASCHUNG MIT HOHER KRÜMMUNG UND FREESYNC

Der günstigste Monitor im Feld ist zugleich ein besonders großer 35-Zöller. Der C3583 glänzt mit 160 Hertz maximaler Bildfrequenz sowie Freesync, das zwischen 45 und 160 Hertz funktioniert. Ein ungewöhnlicher Standfuß mit Touch-Oberfläche dient der Navigation durch das On-Screen-Display. Das funktioniert bestens und ermöglicht eine komfortable Bedienung der umfangreichen Einstellungen. Die ungewöhnliche Basis hat aber einen weiteren Vorteil – es können wesentlich mehr Anschlusstypen untergebracht werden als allgemein üblich: Neben Displayport (2×) und HDMI (2×) kann der AOC auch über DVI und sogar D-Sub angesteuert werden; obendrein wird neben dem obligatorischen Kopfhöreranschluss auch ein Mikrofon via 3,5-Millimeter-Klinke durchgeschliffen. Gleichzeitig büßt der C3583FQ jedoch an ergonomischer Flexibilität ein, denn er lässt sich weder in der Höhe verstellen noch schwenken. Schwächen zeigen sich auch bei dem eigentlich als blickwinkelstabil beworbenen VA-Panel: Bei seitli-

RADEON R9 FURY X: SCHNELL, ABER IN SPEICHERNOT

Auflösung	Min.	Ø Fps
Bioshock Infinite, max. Details inkl. DX11-DoF, FXAA – „New Eden“		
1.920 × 1.080	144	151,1 (Basis)
2.560 × 1.080 (UW-UXGA)	110	124,5 (-18 %)
2.560 × 1.440	97	101,1 (-33 %)
3.440 × 1.440 (UWQHD)	75	80,3 (-47 %)
3.840 × 2.160	49	51,6 (-66 %)
Rainbow 6 Siege, max. Details, Texturen „Very High“, SSBC – integrierter Benchmark		
1.920 × 1.080	74	105,8 (Basis)
2.560 × 1.080 (UW-UXGA)	65	84,6 (-20 %)
2.560 × 1.440	53	68,7 (-35 %)
3.440 × 1.440 (UWQHD)	39	54,2 (-49 %)
3.840 × 2.160	9	27,1 (-74 %)
F1 2015, max. Details – „Catalunya“		
1.920 × 1.080	54	69,6 (Basis)
2.560 × 1.080 (UW-UXGA)	53	68,5 (-2 %)
2.560 × 1.440	53	67,6 (-3 %)
3.440 × 1.440 (UWQHD)	53	59,1 (-15 %)
3.840 × 2.160	22	31,3 (-55 %)
GTA 5, max. Details, Gras „sehr hoch“, FXAA – „Grapeseed“		
1.920 × 1.080	44	55,5 (Basis)
2.560 × 1.080 (UW-UXGA)	44	48,8 (-12 %)
2.560 × 1.440	44	47,3 (-15 %)
3.440 × 1.440 (UWQHD)	31	35,0 (-37 %)
3.840 × 2.160	27	29,1 (-48 %)
Witcher 3, max. Details, kein Hairworks, SSAO – „Skellige Forest“		
1.920 × 1.080	46	49,7 (Basis)
2.560 × 1.080 (UW-UXGA)	42	44,1 (-11 %)
2.560 × 1.440	37	39,8 (-20 %)
3.440 × 1.440 (UWQHD)	32	33,8 (-32 %)
3.840 × 2.160	24	25,8 (-48 %)
Total War: Attila, max. Details, MLAA – „Frigidus River“		
1.920 × 1.080	43	47,6 (Basis)
2.560 × 1.080 (UW-UXGA)	42	44,4 (-7 %)
2.560 × 1.440	38	40,1 (-16 %)
3.440 × 1.440 (UWQHD)	30	30,8 (-35 %)
3.840 × 2.160	22	22,9 (-52 %)

System: Core i7-4770K @ 4,5 GHz (45 × 100), Z97, 2 × 8 GiB DDR3-2400, Windows 10 x64, Geforce 361.75 WHQL **Bemerkungen:** Alle Tests inkl. 16:1 HQ-AF. Die Fury X wird in UHD vom 4 GiByte großen Grafikspeicher ausgebremst; für UWQHD reicht es gerade.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

RADEON R9 390: MIT ABSTRICHEN GEEIGNET

Auflösung	Min.	Ø Fps
Bioshock Infinite, max. Details inkl. DX11-DoF, FXAA – „New Eden“		
1.920 × 1.080	108	113,4 (Basis)
2.560 × 1.080 (UW-UXGA)	89	93,5 (-18 %)
2.560 × 1.440	69	72,8 (-36 %)
3.440 × 1.440 (UWQHD)	55	58,7 (-48 %)
3.840 × 2.160	35	37,0 (-67 %)
Rainbow 6 Siege, max. Details, Texturen „Very High“, SSBC – integrierter Benchmark		
1.920 × 1.080	63	88,1 (Basis)
2.560 × 1.080 (UW-UXGA)	54	70,7 (-20 %)
2.560 × 1.440	44	55,7 (-37 %)
3.440 × 1.440 (UWQHD)	36	43,1 (-51 %)
3.840 × 2.160	22	25,5 (-71 %)
F1 2015, max. Details – „Catalunya“		
1.920 × 1.080	54	69,1 (Basis)
2.560 × 1.080 (UW-UXGA)	53	65,1 (-6 %)
2.560 × 1.440	53	58,6 (-15 %)
3.440 × 1.440 (UWQHD)	43	48,3 (-30 %)
3.840 × 2.160	30	34,3 (-50 %)
GTA 5, max. Details, Gras „sehr hoch“, FXAA – „Grapeseed“		
1.920 × 1.080	43	47,7 (Basis)
2.560 × 1.080 (UW-UXGA)	38	42,3 (-11 %)
2.560 × 1.440	35	38,6 (-19 %)
3.440 × 1.440 (UWQHD)	27	29,3 (-39 %)
3.840 × 2.160	21	22,8 (-52 %)
Total War: Attila, max. Details, MLAA – „Frigidus River“		
1.920 × 1.080	40	43,8 (Basis)
2.560 × 1.080 (UW-UXGA)	35	36,1 (-18 %)
2.560 × 1.440	30	31,6 (-28 %)
3.440 × 1.440 (UWQHD)	24	24,8 (-43 %)
3.840 × 2.160	17	18,0 (-59 %)
Witcher 3, max. Details, kein Hairworks, SSAO – „Skellige Forest“		
1.920 × 1.080	38	43,5 (Basis)
2.560 × 1.080 (UW-UXGA)	35	37,7 (-13 %)
2.560 × 1.440	32	34,0 (-22 %)
3.440 × 1.440 (UWQHD)	26	28,3 (-35 %)
3.840 × 2.160	20	21,4 (-51 %)

System: Core i7-4770K @ 4,5 GHz (45 × 100), Z97, 2 × 8 GiB DDR3-2400, Windows 10 x64, Geforce 361.75 WHQL **Bemerkungen:** Alle Tests inkl. 16:1 HQ-AF. Die R9 390 profitiert von ihrem großen Speicher und liegt in UWQHD nicht weit hinter der Fury X.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

cher Betrachtung verblassen die Farben ähnlich wie bei einem Twisted-Nematic-Panel (TN), der Kontrast leidet. Mit einem Regelbereich bis 368 cd/m² erreicht der AOC eine vergleichsweise hohe Leuchtdichte. Die Pixelschaltzeiten sind jedoch nicht optimal abgestimmt: Zwar fühlt sich die Eingabe in Spielen ab 144 Hertz aufwärts sehr direkt an, eine merkliche Verzögerung gibt es kaum. Erst in der höchsten von vier Overdrive-Stufen erhalten wir aber ein zufriedenstellendes Bewegtbild, in allen anderen Einstellungen ist Schlierenbildung auszumachen. Nicht ganz perfekt zeigt sich der AOC bei der Helligkeitsabweichung, die im Durchschnitt zwar ordentlich ausfällt, im Einzelfall besteht jedoch ein Unterschied von 26 Prozent zwischen der größten positiven und negativen Abweichung vom Bildmittelpunkt. Die besonders hohe Krümmung von 2.000 Millimetern Wölbungsradius ist hingegen top und stellt das aktuell machbare Maximum dar. Im Gegensatz zum PG348Q etwa, dessen Panelkurve nur subtil wahrzunehmen ist, fällt diese beim C3583Q sehr prominent aus und trägt sinnvoll zum Ultrawide-typischen Panorama-Eindruck bei. Als etwas problematisch empfinden wir die Pixeldichte, denn die 88,9 Zentimeter Bildschirmdiagonale resultieren in Kombination mit der Auflösung von 2.560 × 1.080 in einem Pixelabstand von 0,32 Millimetern – Liebhaber hoher Auflösungen und entprechender Bildqualität sind mit einem UWQHD-Monitor daher besser beraten.

Zweiter Neueinsteiger neben dem PG348Q, jedoch günstiger: der AOC C3583FQ mit 160 Hertz.

BENQ XR3501: 144 HERTZ TRIFFT HOHE KRÜMMUNG

Gleiches gilt für den Benq XR3501. Auch hier trifft UW-UXGA auf 35 Zoll, mit denselben Vor- und

Nachteilen: Die native Auflösung verlangt zwar nach weniger Grafikleistung als bei den UWQHD-Geräten, die Pixeldichte ist jedoch nicht optimal. Was im Desktopbetrieb und beim Arbeiten noch vollkommen adäquat ist, kann sich in Spielen störend bemerkbar machen. Insbesondere Treppchenbildung an Objekträndern oder Shaderkanten tritt dadurch sichtbarer in Erscheinung als bei Geräten mit UWQHD-Auflösung.

Mit über 11 Kilogramm ist der Benq XR3501 kein Fliegengewicht, das liegt vor allem am massiven Standfuß aus Metall. Jener verleiht große Stabilität, erschwert allerdings das Versetzen und schränkt die Ergonomie ein, 21:9-typisch ist nur der Neigungswinkel einstellbar. Beim Krümmungsgrad des Bildschirms hat Benq derweil nicht geknausert, denn mit 2000R gehört der XR3501 wie der AOC C3583 zu den absoluten Spitzenreitern. Kontrast (1700:1) und maximale Leuchtdichte (320 cd/m²) fallen gut aus, mit 15 Millisekunden Display Lag ist die Eingabeverzögerung etwas höher als bei den anderen Probanden, liegt aber immer noch in einem völlig akzeptablen Bereich. 144 Hertz maximale Bildwiederholrate sind hervorragend, wie beim AOC empfiehlt sich aber die Zuhilfenahme der Overdrive-Funktion (hier: „AMA") in mittlerer Einstellung, um Schlierenbildung zu vermeiden. Der Energieverbrauch fällt mit weniger als 50 Watt in Anbetracht der Größe erfreulich niedrig aus. Der XR3501 ist ein insgesamt guter Ultrawide-Gaming-Monitor, sein Problem ist der Preis: für aktuell über 1.000 Euro konkurriert er mit Modellen, die neben ähnlichen Spezifikationen zusätzlich noch Free- und G-Sync-Support anbieten.

LEISTUNGSBEDARF ANALYSIERT

Ein vergleichender Überblick auf unsere Benchmarks lässt verschiedene Rückschlüsse zu. Zunächst wird deutlich, dass Ultrawide-Gaming je nach spielerischer Vorliebe schon auf Mittelklasse-Grafikkarten möglich ist – bei genügsamen Titeln wie *Bioshock Infinite*, das wir hierfür repräsentativ ausgewählt haben, sind sogar in 3.440 × 1.440 passable Frameraten zu erreichen. Liebhaber aktueller Grafikreferenzen kommen mit einer Geforce GTX 970 oder Radeon R9 390 aber nicht mehr aus, ohne Detailreduktion oder Bildraten unter 30 Fps in Kauf zu nehmen. *GTA 5* oder *The Witcher 3: Wild Hunt* verlangen in UWQHD nach einer leistungsfähigen Grafikkarte mit viel Speicher; so leidet die eigentlich flotte Radeon R9 Fury X teils unter ihren vier GiByte RAM. Bei älteren Karten wie etwa einer GTX 770 oder R9 280X intensiviert sich dieses Problem noch. Für UWQHD sind diese GPUs allerdings auch nicht wirklich geeignet, da zu langsam. Zu beachten ist, dass wir für die Messungen unsere üblichen, normierten Benchmarkszenen verwenden, in denen – abgesehen von den verschiedenen Kantenglättungsmodi – fast durchweg maximale Grafikeinstellungen gewählt werden. Die gemessenen Bildraten stellen also den Worst Case dar, schon mit leichten Abstrichen lässt sich durchaus eine akzeptable Performance erreichen. Denn viele Spiele skalieren sehr gut nach unten, mit ein wenig Detailverzicht sind so selbst in UWQHD flüssige Bildraten drin. Wir geben an dieser Stelle daher eine Handvoll Performance-Tipps.

MEHR LEISTUNG FÜR DAS KINOFORMAT

Während 2.560 × 1.080 Pixel nur selten aktuelle Oberklasse-Grafikkarten zum Schwitzen bringen, sieht das Bild bei 3.440 × 1.440 schon etwas anders aus. Hier sind nicht nur häufig die Rechenwerke der GPUs am Ende, sondern im Falle von 4-GiByte-GPUs auch deren Speicher. Ruckelt oder stockt ein Spiel, könnt ihr probehalber die Texturdetails reduzieren. Ein Wechsel beispielsweise von „Ultra" auf „Sehr hoch" ist meist kaum wahrnehmbar, schaufelt aber häufig gleich mehrere GiByte Videospeicher frei. Zudem könnt ihr die Schatten herabsetzen, auch diese benötigen nicht selten größere Mengen Speicher. Nebenbei sind Schatten im Regelfall auch sehr rechenintensiv, ein Herrunterregeln um eine Stufe kann für bis zu 20 % zusätzliche Frames gut sein. Weitere Anlaufstellen sind die Sichtweite beziehungsweise die Detailstufe. Bietet ein Spiel eine gesonderte Option für die Vegetationsdetails, ist auch hier Detailverzicht einen Versuch wert. Von MSAA solltet ihr zudem Abstand nehmen, nutzt stattdessen SMAA oder FXAA.

21:9-MONITORE

Auszug aus Testtabelle mit 27 Wertungskriterien

	34 Zoll	34 Zoll	34 Zoll	35 Zoll	35 Zoll
Produktname	**PG348Q**	**S34E790C**	**X34**	**C3583FQ**	**XR3501**
Hersteller	Asus (www.asus.de)	Samsung (www.samsung.de)	Acer (www.acer.de)	AOC (aoc-europe.com/de)	Benq (www.benq.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 1.300/mangelhaft	Ca. € 900/ausreichend	Ca. € 1.300/mangelhaft	Ca. € 800/ausreichend	Ca. € 1.000/mangelhaft
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1276261	www.pcgh.de/preis/1195794	www.pcgh.de/preis/1257523	www.pcgh.de/preis/1371790	www.pcgh.de/preis/1291095
Ausstattung (20 %)	**1,70**	**1,80**	**1,40**	**1,27**	**1,54**
Diagonale/Anschlüsse	86,7 cm (34 Zoll)/2× HDMI 1.4, 1× Displayport 1.2a	86,4 cm (34 Zoll)/2× HDMI 1.4, 1× Displayport 1.2a	86,4 cm (34 Zoll)/1× HDMI 1.4, 1× Displayport 1.2	89 cm (35 Zoll)/1× DVI, 2× HDMI, 2× Displayport	88,9 cm (35 Zoll)/2× HDMI, 2× Displayport
Max. Auflösung/Pixelabstand	3.440 × 1.440/0,2325 mm	3.440 × 1.440/0,2316 mm	3.440 × 1.440/0,233 mm	2.560 × 1.080/0,32 mm	2.560 × 1.080/0,32 mm
Panel/Hintergrundbeleuchtung	IPS/LED	VA/LED	IPS/LED	VA/LED	VA/LED
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	5 ms/extern	4 ms/extern	4 ms/extern	4 ms/extern	4 ms/extern
Gewicht/Maße	11,1 kg/83 × 56 × 30 cm	9,9 kg/82,2 × 45,2 × 27,6 cm	10,0 kg/83 × 59 × 31 cm	11,6 kg/85 × 46 × 21 cm	11,1 kg/85 × 50 × 21 cm
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	Ja/25 Grad/115 mm	-/22 Grad/100 mm	-/40 Grad/130 mm	-/18 Grad/-	-/20 Grad/-
TCO/Garantie	TCO 6.0/3 Jahre	TCO 6.0/1 Jahr	TCO 6.0/3 Jahre	TCO 6.0/3 Jahre	TCO 6.0/2 Jahre
Sonstiges	USB-3.0-Hub, Lautsprecher, Curved	USB-3.0-Hub, Lautsprecher, Curved	USB-3.0-Hub, Lautsprecher, Curved	Lautsprecher, Curved	Curved
Eigenschaften (20 %)	**2,10**	**2,24**	**2,14**	**2,44**	**2,32**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	178/178 Grad	175/175 Grad	172/178 Grad	165/150 Grad	170/160 Grad
Downsampling (50 %/100 %)	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-
Kontrastverhältnis (statisch)	920:1	2240:1	990:1	1860:1	1700:1
Leistungsaufnahme/Stand-by	65/0,5 Watt	59/0,5 Watt	61/0,5 Watt	53,5/0,5Watt	49/0,3Watt
Leistung (60 %)	**1,43**	**1,59**	**1,97**	**2,01**	**2,48**
Reaktionszeit/Schlieren-/Korona-Bildung	6 ms/gering/gering	10 ms/gering/gering	12 ms/gering/gering	15 ms/sichtbar/gering	12 ms/sichtbar/sichtbar
Subjektiv spieletauglich/Inputlag	Ja/4 ms	Ja/6 ms	Ja/8 ms	Ja/7 ms	Ja/15 ms
Regelbereich Helligkeit (0, 50, 100 %)	31, 183, 324 cd/m²	46, 200, 295 cd/m²	19, 81, 306 cd/m²	50, 205, 368 cd/m²	60, 200, 320 cd/m²
Interpolation	Vollbild, 16:10, 16:9, 4:3/gut	Vollbild, 16:10, 16:9, 4:3/gut	Vollbild, 16:10, 16:9, 4:3/befriedigend	Vollbild, 16:10, 16:9, 4:3/gut	Vollbild, 16:10, 16:9, 4:3/ausreichend
Helligkeitsverteilung (Abweichungen)	Max. 11 Prozent	Max. 15 Prozent	Max. 11 Prozent	Max. 23 Prozent	Max. 23 Prozent
Grobkörniges Bild (Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)
Farbbrillanz/Farbechtheit	Sehr Gut	Gut	Sehr gut	Gut	Gut
FAZIT	+ G-Sync + Bis zu 100 Hz – Sehr teuer	+ Gute Verarbeitung + Kontraststark – Nur bis 60 Hz	+ G-Sync + Bis zu 100 Hz – Sehr teuer	+ 2000R-Krümmung + Bis zu 160 Hz – Nur UW-UXGA	+ 2000R-Krümmung + 144 Hz – Teuer
	Wertung: **1,61**	Wertung: **1,76**	Wertung: **1,89**	Wertung: **1,95**	Wertung: **2,25**

Multi-Monitor-Setups und Ultrawide-Optimierung

Ultrawide ist nicht breit genug? Kein Problem. Mit dem Anschluss mehrerer Monitore lässt sich ein unschlagbares Surround-Bild erzeugen. Das kostet allerdings mächtig Leistung: Mit drei Full-HD-Monitoren ergibt sich bereits eine Auflösung von 5.760 × 1.080, Triple-WQHD resultiert sogar in gewaltigen 7.680 × 1.440 Bildpunkten. Wie ihr an unserem Benchmark-Auszug rechter Hand sehen könnt, sind solche Auflösungen selbst für aktuelle High-End-Grafikkarten – abhängig vom Spiel – eine große Herausforderung. Die hier verwendete Geforce GTX 980 Ti stellt abgesehen von SLI- beziehungsweise Crossfire-Verbünden oder einer Titan X die obere Messlatte dar und kann in unserer *GTA 5*-Messstrecke schon keine wirklich flüssigen Bildraten mehr sicherstellen, ohne dass eine massive Detailreduktion vorgenommen wird. Andererseits: Verglichen mit den Kosten für ein großes 21:9-Display stellt ein Triple-Monitor-Setup trotzdem eine probate Alternative dar, denn taugliche Full-HD-Monitore sind schon für deutlich unter 200 Euro zu bekommen und sinken weiter im Preis, je mehr WQHD- und UHD-Auflösungen auf den Markt drängen. Zum Vergleich: die günstigsten 21:9-Displays mit 34 Zoll starten ab 500 Euro, in sinnvoller UWQHD-Auflösung (höhere Pixeldichte) sogar erst ab 700 Euro.

Der offensichtliche Nachteil eines Multi-Monitor-Setups – abgesehen vom gesteigerten Leistungshunger – ist die Unterbrechung der Bildfläche durch den Rahmen der einzelnen Bildschirme. Zwar werden gerade für diesen Einsatzbereich immer dünnere Fertigungsbreiten erzielt, trotzdem sind 21:9-Displays die elegantere Lösung. Selbstverständlich ist auch der Platzbedarf größer; mit drei 24-Zöllern ist ein durchschnittlicher Schreibtisch voll. Monitorarme und -Halterungen wie beispielsweise ein Silverstone SS-ARM31BS helfen bei der Anordnung und können den Platzverbrauch einschränken, kosten aber ihrerseits zwischen 100 und 200 Euro.

EINRICHTUNG: ERST ÜBER DEN TREIBER IDEAL

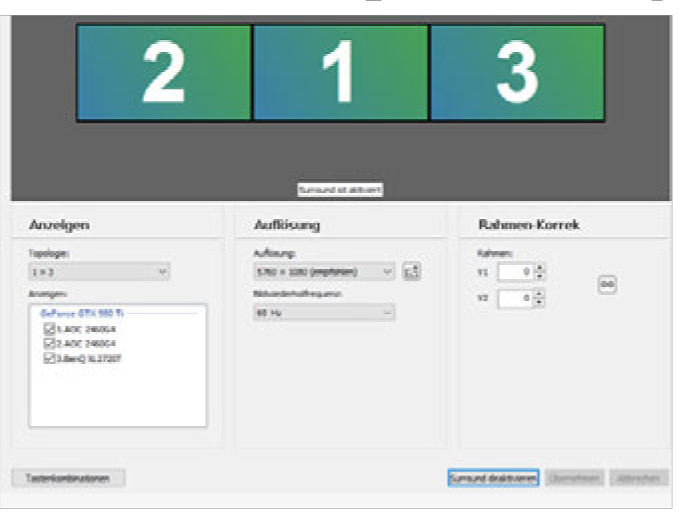
Zwar lassen sich mehrere Monitore schon über die Windows-eigenen Bildschirmeinstellungen als Sammelanzeige einrichten und anordnen, sodass der Desktop über die gesamte Länge aller Anzeigen erweitert wird. Damit ist das Setup bereits als reine Arbeitsumgebung nutzbar; für Spiele empfiehlt sich aber die Einrichtung über den Grafikkartentreiber, ergo über das Control Panel (links im Bild, Nvidia) oder die Radeon Settings (ehemals Catalyst Control Center, AMD). Beide Oberflächen stellen sehr ähnliche und einfache Möglichkeiten zur Verfügung, um die verschiedenen Anzeigen zu koppeln.

Um den 21:9- und Multimonitor-Support ist es mittlerweile gut bestellt, Ausnahmen gibt es dennoch. So bieten Competitive-Online-Spiele wie Starcraft 2 teils schon aus Gründen der Chancengleichheit keine Ultrawide-Auflösungen an. Sonstige Kompatibilitätsprobleme sind unpassende FOVs oder nicht-skalierende, falsch platzierte HUD-Elemente. Glücklicherweise nehmen sich verschiedene Webseiten und Freeware-Tools dieser Probleme an. Die bekannteste Anlaufstelle hierfür ist das Widescreen-Gaming-Forum, das sich schon seit dem Übergang auf das 16:9-Format um die Instandsetzung beliebter Titel bemüht. Über die umfangreiche Datenbank des WGSF lässt sich zudem mit wenigen Klicks ermitteln, ob das Spiel der Wahl 21:9 oder Multi-Monitoring unterstützt. Mithilfe kostenloser Tools wie dem Widescreen-Gaming-Fixer oder Flawless Widescreen (links im Bild) können Locked-FOVs, HUD-Aufbau und mehr für eine große Anzahl bekannter Spiele beeinflusst werden. Das geschieht allerdings auf eigene Gefahr, denn in Multiplayer-Szenarien werden solche Eingriffe unter Umständen als unerlaubte Mods registriert und geahndet.

FAZIT

Ausgereift, aber teuer

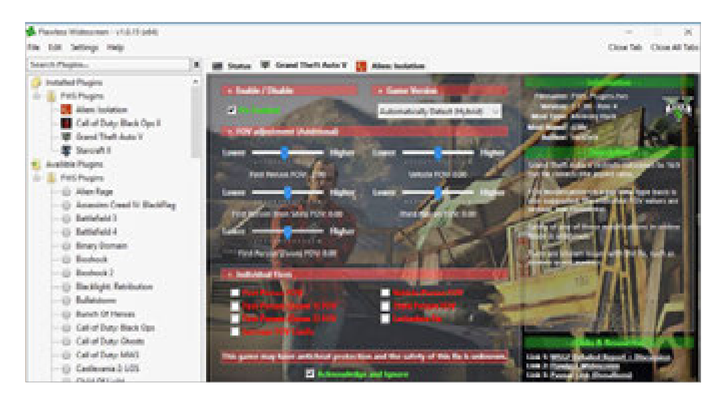
Alle Kandidaten in unserem Vergleichstest machen als Gaming-Monitore eine gute bis sehr gute Figur, sind aber extrem kostspielig. Die Benchmarks zeigen, dass aktuelle Mittelklasse-Karten dabei schon an ihre Leistungsgrenzen stoßen. Die durchaus sinnvolle Krümmung vieler 21:9-Modelle verteuert die Fertigung, wer also auf ein Curved-Panel verzichten kann, kommt deutlich günstiger weg. Multi-Monitor-Setups sind eine Alternative, benötigen aber noch mehr Leistung.



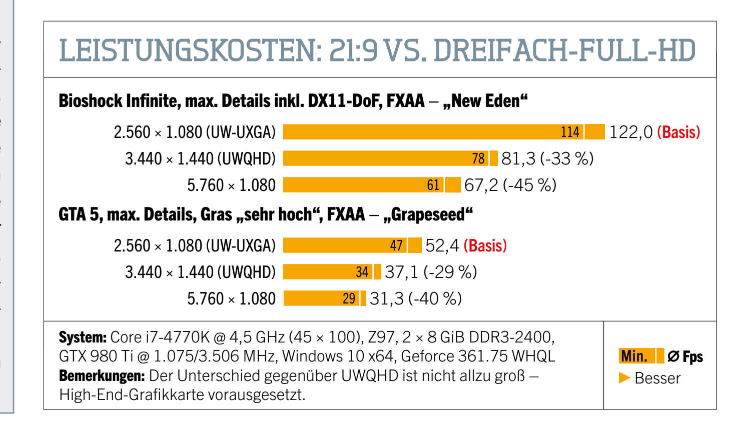
Ob AMD Eyefinity oder Nvidia Surround, Multi-Monitor-Setups sind mit wenigen Handgriffen über den Grafiktreiber eingerichtet.



Geringere Rahmenbreiten als im Bild sind gegen die unschöne Bildunterbrechung sinnvoll. 21:9-Monitore sind hier natürlich im Vorteil.



Fehlendem oder fehlerhaftem 21:9-Support lässt sich mit Freeware-Tools beikommen. „Flawless Widescreen" bietet sehr detaillierte Einstellungsmöglichkeiten.



EINSTEIGER-PC



Unser Einsteiger-PC ist nicht nur sehr günstig, sondern dank Sechskern-CPU und einer GTX 950 auch recht flott. Mehr Leistung bietet die R9 380/4G.

CPU

Hersteller/Modell: .... AMD FX-6300
.... EKL Alpenfön Brocken Eco
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne/3,5 GHz (Turbo 4,1 GHz)
Preis: .... **100 Euro** + **30 Euro**

ALTERNATIVE

Der **FX-6300** könnte in Zukunft durch Direct X 12 und Vulkan deutlich von seinen 6 Kernen profitieren. Intel hat keinen vergleichbar bezahlbaren Sechskerner im Angebot, ist allerdings bei aktuellen Spielen mit zwei Kernen plus Hyperthreading ähnlich schnell – zum Beispiel mit dem **i3-6300** für rund **140 Euro.**

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com



GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... MSI GTX 950 2GD5 OC 2GB
Chip-/Speichertakt: ..... 1.076/3.350 MHz
Speicher/Preis: .... 2 Gigabyte/**160 Euro**

ALTERNATIVE

Für aktuelle Spiele ist die **GTX 950** schnell genug und mit 2 GiByte Speicher noch gerade so ausreichend bestückt, ohne teils deutlichen Detailverzicht sind aber nur selten flüssige Bildraten drin. Für etwa **220 Euro** gibt es die empfehlenswerte, etwas schnellere und zukunftssichere **Asus R9 380 Strix 4G.**

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... MSI 970A SLI Krait Edition
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM3+ (970)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4 × DDR3, 2 × PCIe x16, 4 × USB 2.0, 2 × USB 3.1 /**80 Euro**

ALTERNATIVE

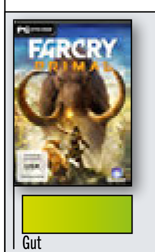
Für den **Intel Core i3-6300** benötigt ihr ein Sockel-1151-Mainboard, beispielsweise das **ASRock H170 Pro4/D3** für rund 80 Euro. Dieses bietet eine ordentliche Grundausstattung ohne Schnörkel. Dazu bietet sich DDR4-Speicher an, etwa das **G.Skill Value 4 DIMM Kit 8 GiByte-Kit** für rund 35 Euro.

RAM

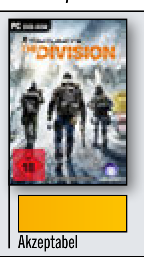
Hersteller/Modell: .... Kingston Hyperx Fury
.... (HX318C10FB/8)
Kapazität/Standard: ... 1x 8 Gigabyte/DDR3-1866
Timings/Preis: .... CL10/**35 Euro**

GUTE LEISTUNG FÜR WENIG GELD

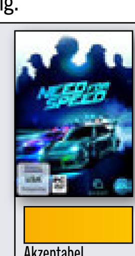
- Die GTX 950 bietet für *Far Cry: Primal* reichlich Leistung für die hohen Detailstufe.
- *The Division* läuft mit der GTX 950 bei mittleren Details und 45 Fps flüssig und sieht dabei gut aus.
- Mit einer Mischung aus hohen und mittleren Details läuft *Need for Speed* flüssig.



Gut



Akzeptabel



Akzeptabel


▲Asus R9 380 Strix 4G

ASUS R9 380 STRIX 4G

Die auf AMDs recht moderner Tonga-Architektur basierende R9 380 Stix aus dem Hause Asus ist für aktuelle wie kommende Titel gut gerüstet.

Wenn ihr etwas mehr Geld in die Hand nehmt, könnt ihr anstelle der MSI GTX 950 GD5 OC in Asus' R9 380 Strix investieren. Diese ist in zwei Varianten erhältlich, einmal mit 2 GiByte GDDR5-Speicher, einmal mit 4 GiByte. Die mit weniger Speicher ausgestattete Karte kostet zwar rund 30 Euro weniger und ist damit gegenüber der GTX 950 nur unwesentlich teurer, allerdings raten wir ausdrücklich zum 4-GiByte-Modell. Denn viele Spiele benötigen bereits eine über 2 GiByte hinausgehende Speichermenge, um mit hohen bis sehr hohen Details in Full HD flüssig zu laufen. Diese Einstellungen wiederum sind mit einer R9 380 in den meisten Fällen mit guten Bildraten erreichbar. Wollt ihr die flotte Mittelklasse-Grafikkarte also nicht künstlich ausbremsen, solltet ihr das zusätzliche Geld in die Hand nehmen und das 4-GiByte-Modell kaufen. Mit dieser Grafikkarte habt ihr dann aber auch für zukünftige Titel ordentlich vorgesorgt.

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Seagate Desktop SSHD
.... ST1000DX001
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6GB/s Hybrid SSD/
.... 1.000 GByte
U pro Min./Preis: .... 7.200/**70 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Fractal Design Define S
.... 1 × 140-mm- + 1 × 140-mm-Lüfter (**75 Euro**)
Netzteil: .. Corsair VS Series VS450 450W (**40 Euro**)
Laufwerk: . Samsung SH-224FB (DVD-RW) (**12 Euro**)



MITTELKLASSE-PC

Unser Mittelklasse-Rechner ist mit knapp über 1.000 Euro gut bezahlbar und bietet reichlich Leistung fürs Geld. Für etwa 100 Euro mehr wäre eine deutlich schnellere und zukunftssichere R9 390 mit 8 GiByte drin.

SCHNELL GENUG FÜR FULL HD

- In *Far Cry: Primal* müssen für flüssige Bildraten lediglich die Schattendetails etwas reduziert werden.
- Mit hohen Details ist *The Division* gut spielbar. Die R9 380X wäre hier allerdings deutlich stärker.
- *Need for Speed* läuft gut mit rund 45 Fps, wollt ihr volle 60 Fps, ist etwas Detailverzicht angebracht.



CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i5-6600K (Skylake) .... + Thermalright Macho Rev. B
Kerne/Taktung: .... 4c/4t/3,5 GHz (Turbo 3,9 GHz)
Preis: .... **230 Euro** + **40 Euro**

ALTERNATIVE

Ein empfehlenswerter **Intel Core i7** ist kaum für weniger als **300 Euro** zu ergattern, besonders in Betracht der Tatsache, dass die Non-K-Modelle deutlich langsamer sind und sich kaum übertakten lassen. Den für Spieler interessanten und zukunftssicheren **i7-6700K** mit 4 GHz und SMT gibt es für **350 Euro.**

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Gigabyte GTX 960 G1 Gaming-4GD
Chip-/Speichertakt: ..... 1.241/3.506 MHz
Speicher/Preis: .... 4 Gigabyte GDDR5/**230 Euro**

ALTERNATIVE

Etwas schneller als **Nvidias GTX 960** wäre **AMDs R9 380X**. Ein empfehlenswertes Exemplar ist **Sapphires R9 380X Nitro/4G** für ebenfalls **230 Euro**. Wollt ihr noch mehr Leistung, bietet es sich an, für **315 Euro** zu einer **Power Color R9 390 PCS+** mit vollen **8 GiByte Speicher** zu greifen. Mit dieser GPU seit ihr auch bestens für kommende Titel gewappnet.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... MSI Z170A Gaming Pro
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Z170)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4 × DDR4, 3 × PCIe x16, 1 × PCI, 4 × USB 3.0/**140 Euro**

ALTERNATIVE

Wenn ihr den Intel-K-Prozessor übertakten und außerdem eure Lüfterkurven händisch anpassen wollt, bietet sich ein Board mit etwas umfangreicheren Einstellungsmöglichkeiten sowie PWM-Lüftersteuerungen an. Für einen solchen Einsatz ist das **Asus Maximus VIII Ranger** für **180 Euro** gut geeignet.

RAM



Hersteller/Modell: .... G.Skill Ripjaws 5 .... (F4-3000C15D-16GVRB)
Kapazität/Standard: .. 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: .... CL15-16-16-35/**85 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Thermaltake Suppressor F51/Dämmung, 1 × 200, 1 × 140-mm-Lüfter mitgeliefert (**120 Euro**)
Netzteil: .. Fractal Design Edison 550 Watt (**90 Euro**)
Laufwerk: . LiteOn iHAS324 (DVD+/-RW: max. 24x SL, 8x DVD-R DL) (**12 Euro**)

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Plexor M6 Pro/Seagate ST2000DM001
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/256 GB/2.000 GB
U pro Min./Preis: .... -/7.200/**130 Euro**/**70 Euro**

CREATIVE SOUND BLASTER X G5

Im Rahmen der X-Serie bietet Creative eine portable USB-Soundkarte an, die auch Audiofans ansprechen soll.

Im schicken, handlichen Gehäuse des etwa 140 Euro teuren Sound Blaster X G5 steckt Creatives bekannter SB-Axx1-Audioprozessor alias Sound Core 3D, der virtuellen Surround über Kopfhörer mit bis zu 7.1 Kanälen bietet. Außerdem sorgt ein Cirrus-Logic-CS4398-Digital-zu-Analogwandler für klaren Sound, der ebenfalls von Cirrus Logic stammende Analog-zu-Digitalwandler erlaubt die sehr gute Stimmverständlichkeit des Mikrofon-Eingangs.

Der Sound Blaster X G5 ist auch ohne zusätzliche Software nutzbar, für den vollen Funktionsumfang kann die sogenannte Acoustic Engine verwendet werden. Mit dieser können Klang, Mikrofon- und Surround-Features umfangreich angepasst und in Profile abgespeichert werden. So lässt sich der gewünschte Klang von Ort zu Ort und von Gerät zu Gerät transportieren. Beim Sound gibt es weder bei Qualität noch Leistung etwas zu beanstanden: Der G5 spielt druckvoll, klar und differenziert auf und kann dank kraftvollem Verstärker auch anspruchsvolle Kopfhörer mit voller Dynamik antreiben.



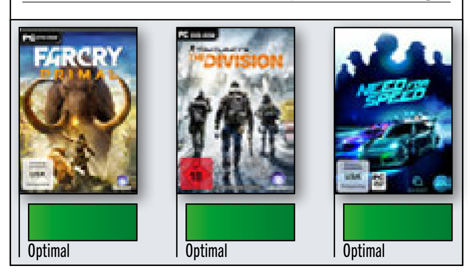


HIGH-END-PC

Der Oberklasse-PC ist nicht nur blitzschnell, sondern bietet auch eine komfortable Möglichkeit, auf eine Wasserkühlung umzurüsten.

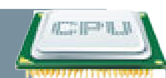
AUCH FÜR ULTRA HD NUTZBAR

- Mit *Far Cry: Primal* hat die Fury X keine Probleme. Mit leichtem Detailverzicht ist gar Ultra HD flüssig.
- Die Fury X schlägt sich in *The Division* sehr wacker. Mit hohen Details ist selbst Ultra HD spielbar.
- Für Ultra HD müssten einige Details verringert werden, doch dann läuft *Need for Speed* recht flüssig.



Optimal | Optimal | Optimal

CPU

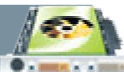


Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-6700K (Skylake) + Be quiet Dark Rock Pro 3
Kerne/Taktung: .... 4c/8t/4,0 GHz (Turbo 4,2 GHz)
Preis: .... **350 Euro** + **70 Euro**

ALTERNATIVE

Leider gibt es für die aktuelle Skylake-Reihe noch keinen bezahlbaren Desktop-Sechskerner. Die beste Alternative ist daher in der Haswell-E-Reihe mit dem **i7-5820K** zu finden. Dieser kostet rund **390 Euro** und setzt ein Sockel 2011-v3-Board voraus.

GRAFIKKARTE

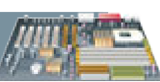


Hersteller/Modell: .... AMD R9 Fury X/4G
Chip-/Speichertakt: ..... 1.000/1.000 MHz
Speicher/Preis: .... 4 Gigabyte HBM/**650 Euro**

ALTERNATIVE

Wassergekühlt und mit platzsparendem HBM-Speicher versehen, ist die **R9 Fury X** momentan einzigartig. Von der Leistung her ist eine **GTX 980 Ti** aber meist überlegen. Empfehlenswert: **Asus' GTX 980 Ti Strix/6G** für **690 Euro**.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asus Z170 Deluxe
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Z170)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4 × DDR4, 3 × PCIe 3.0 x16, 6 × USB 3.1/**280 Euro**

ALTERNATIVE

Neben dem sehr teuren Edel-Mainboard **Asus Z170 Deluxe** böte sich auch eine günstigere Alternative an, etwa das **Gigabyte GA Z170X Gaming 3** für **140 Euro**. Für den Haswell-E ist ein **MSI X99S MPower** für **250 Euro** empfehlenswert

RAM



Hersteller/Modell: .... G.Skill Trident Z .... (F4-3200C16D-16GTZ)
Kapazität/Standard: ... 2 x 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: .... 16-16-16-36/**110 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 850 Pro/Hitachi Deskstar HDS724040ALE640
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/512 GB/5.000 GByte
U pro Min./Preis: .... -/7.200/**210 Euro**/**170 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Anidees AI-8B, Seitenfenster .... 3 × 120-mm- + 1 × 140-mm-Lüfter (**115 Euro**)
Netzteil: .. Seasonic Platinum Series 760W (**170 Euro**)
Laufwerk: . Bluray-Brenner ASUS BW-16D1HT Bulk (**70 Euro**)

OPTIONALE CPU-KOMPAKTWASSERKÜHLUNG ARCTIC LIQUID FREEZER 240

Mit der wassergekühlten AMD R9 Fury X bietet sich die Möglichkeit, mit einer leicht montierbaren Kompaktwasserkühlung ganz auf H²O zu setzen.

Die mit nur 60 Euro recht günstige Kompaktwasserkühlung von Arctic zeichnet sich durch ein cleveres Design aus: Es befinden sich nicht nur auf der Vorderseite des Kühlkörpers zwei 120-mm-Lüfter, sondern auch auf der Rückseite. Dieses zweite Lüfterpaar erlaubt niedrigere Drehzahlen bei gleichzeitig hohem Luftdurchsatz und damit eine leise, aber dennoch sehr effektive Kühlung. Die Wasserkühlung ist für alle gängigen Sockel geeignet und verhilft auch übertakteten Prozessoren zu kühlen Köpfen, hohe Taktraten um 4,5 GHz sind mit dem hier aufgeführten i7-6700K kein Problem. Auch der alternative i7-5820K lässt sich ordentlich kühlen und so stabil auf 4,2 bis 4,5 GHz übertakten. Dann lohnt auch der besonders durch die teuren Sockel-2011-V3-Boards verursachte, verhältnismäßig hohe Anschaffungspreis von Intels Sechskerner. Zusammen mit AMDs R9 Fury X ergibt dies nicht nur ein extrem schnelles, sondern auch recht leises, komplett wassergekühltes System.



Im nächsten Heft

❑ Test

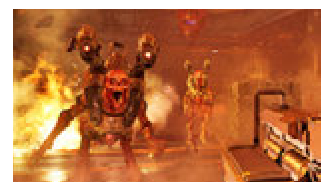
Quantum Break



Damit hatte bis vor Kurzem keiner gerechnet: *Quantum Break*, das neueste Spiel der Macher von *Max Payne* und *Alan Wake*, erscheint im April für PC. Wir schicken den Action-Titel auf den PCG-Prüfstand!

❑ **Aktuell**

Doom | Ausführliche Spieleindrücke aus der Multiplayer-Beta des Splatter-Shooters



❑ **Test**

Dark Souls 3 | Noch härter als die schon bockschweren Vorgängerspiele?



❑ **Test**

The Banner Saga 2 | So gut wie der Vorgänger? Teil 2 des kultigen Strategie-Rollenspielmix im Test.



❑ **Aktuell/Sneak Peek**

Die Zwerge | Wir laden Leser ein, das Action-Rollenspiel von King Art exklusiv vorab zu spielen.



PC Games 05/16 erscheint am 27. April!

Vorab-Infos ab 23. April auf www.pcgames.de!

VOLLVERSIONEN IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

MIGHT & MAGIC: LEGACY X



Klassisches Rollenspiel in Ego-Perspektive nach Vorbild von *Eye of the Beholder* oder *Legend of Grimrock 1 & 2*. Wertung in PC Games 03/2014: 82%

* Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur Print/Online Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur Online David Bergmann
Redaktion Peter Bathge, Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Tanja Adov, Andreas Altenheimer, Marc Brehme, Marco Cabibbo, Christian Dörre, Sascha Lohmüller, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Katharina Reuss, Rainer Rosshirt, Lukas Schmid, Matthias Spieth, Raffael Vötter, Daniel Waadt
Redaktion Hardware Philipp Reuther
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Jasmin Sen
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Microsoft
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Oliver Nitzsche, Dominik Pache, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Jörg Gleichmar, Thomas Eder

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 29 vom 01.01.2016

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

VIDEO GAMES LIVE™

IN CONCERT

mit Tommy Tallarico

MUSIK DER BESTEN VIDEOSPIELE LIVE
MIT ORCHESTER UND CHOR

NÜRNBERG
Meistersingerhalle
12.11.2016
19:30 UHR

BERLIN
Tempodrom
13.11.2016
20:00 UHR





Tickets erhältlich unter: www.eventim.de oder
www.videogameslive.com





AB **14. APRIL** IM KINO




PC Games
Wissen, was gespielt wird
BATTLEBORN

HIT

HITMAN INTERNATIONAL TIMES

Das Magazin für anspruchsvolle internationale Agenten

NEU: HITMAN

Neues Videospiel im Anflug

DER REISE-FÜHRER

KILLER OUTFITS

So sieht Ihr Hitman zum Sterben schön aus.

FORT-BILDUNG

Kreative Lösungen für jeden Auftrag

CITY-GUIDE

So werden Weltreisen zum unvergesslichen Erlebnis.

PROFI-ANALYSE

Unser Psycho-Test deckt Ihr Hitman-Potenzial auf.

TÖDLICHE HÄPPCHEN

Gaumenfreuden aus aller Welt

EXKLUSIV

HEISSE WARE

Mit dieser unverzichtbaren Kofferausstattung geht Agent 47 in dieser Saison auf Reisen.

Gratis

640509 040147

Inhalt

REISEFÜHRER

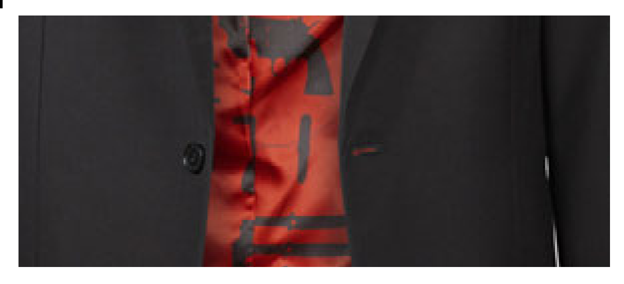
Editorial

Reisen bedeutet nicht nur simpel von A nach B zu gelangen, sondern unterwegs zu sein. Voller Freude widme ich diese Ausgabe des HIT-Magazins jenen Menschen, für die Reisen eine Herausforderung an den Verstand irgendwo zwischen Herzrasen und Glückshormonen ist – jenem Profi, für den keine Aufgabe zu mörderisch ist, dem „International HITMAN“.

Folgen Sie dem Duft der Freiheit ins bezaubernde Sapienza, wo Sie dank eines perfekt gepackten Koffers auf alles vorbereitet sind und Ihnen auch noch Zeit für die umwerfenden lokalen Köstlichkeiten bleibt. Wir verraten nicht nur, wie Sie mit dem neuesten Chic aus der Modehauptstadt Paris am Puls der Zeit bleiben, sondern auch, wie Sie am Flughafen spurlos untertauchen. Daher haben wir praktische Tipps und Tricks zum Improvisieren zusammengestellt.

Viel Spaß beim Lesen und Entdecken,

Ihr Chefredakteur







Todschick

Unverzichtbar: Raffinierte Fashion-Looks für den Agenten von Welt!

Echter Stil kommt nie aus der Mode. Die Redaktion des HIT-Magazins bringt Ihnen – wie gewohnt – auch diese Saison die essenziellen Looks eines welterfahrenen Hitman nahe. Die Regeln sind simpel: „Wähle klassisches Design. Kaufe nur höchste Qualität. Und Krawatten sind natürlich immer rot!“

Ein Agent sollte unaufdringliche Eleganz vermitteln. Ein zeitloser Look, mit dem er sich sowohl unauffällig unter die Pariser Modeszene mischen als auch am Flughafen untertauchen kann. Der perfekte Look bleibt dabei kompromisslos funktional: Fingerabdrücke sind unverzeihlich, doch nur mit einem Paar feinster Handschuhe bewahren Sie Ihr Fingerspitzengefühl.

Guter Geschmack ist käuflich!

1 DER GENTLEMAN-BLAZER

Elegant und unauffällig von außen, doch innen angefüllt mit verschwenderischen, überraschenden Details. Ideal für den professionellen Hitman.

Blazer: INTRIGUE
Musterbrand
£114



2 ALLES IM GRIFF

Zu jeder Zeit, an jedem Ort, garantiert ohne Fingerabdrücke zu hinterlassen! Diese hochwertig verarbeiteten klassischen Lederhandschuhe erlauben auch die Bedienung eines Touchscreens.

Handschuhe: SHADOW
Musterbrand
£49





3

ERLESENE ÄRMEL
Der krönende Abschluss für jedes französisch geschnittene Manschettenhemd.

Manschettenknöpfe : CYPHER
Musterbrand
£24

4

WINDSOR-STLYE
Ohne eine rote Krawatte ist kein Outfit perfekt! Gefertigt aus handgewebter Seide höchster Qualität, mit schlanken 6,5 cm an der breitesten Stelle ist diese Krawatte der Inbegriff von Stil und Perfektion.

Krawatte : CONCEALMENT
Musterbrand
£24



„Hauptsache, es ist rot!"



5

DER EXTRA-CLIP
Die ideale Begleitung für Ihre rote Krawatte. Damit Ihr Outfit genauso makellos, sauber und effizient wird wie Sie.

Krawattenclip: EMISSARY
Musterbrand
£24

musterbrand.com/collections/hitman



Dress 2 Kill

Sie wollen so scharf wie Ihre beste Klinge aussehen und trotzdem den welterfahrenen, international erprobten Profi darstellen? Dann empfehlen wir Ihnen wärmstens die Londoner Schneiderei Dress2Kill. (**Adresse 47, The Cut**)



47 THE CUT
LONDON
SE1 8LL
dress2kill.com

Meister der Täuschung



Du siehst mich, du siehst mich nicht …

Meisterhafte Verkleidungen sind das Herzstück eines perfekten Hitman-Auftritts. Wenn Sie unbemerkt, vielleicht sogar an einem Team hochqualifizierter Sicherheitskräfte vorbeischleichend, zu Ihrem Ziel vordringen oder sich in einem nordafrikanischen Bazar verlieren möchten, erfordert das Talent und den nötigen Mut.

Der Ganzkörperschutzanzug ist auf den ersten Blick die ideale Verkleidung. Denken Sie bei Ihrem nächsten Labor-Auftrag aber daran, dass das Ablegen des Schutzanzugs mehr als nur Geschick erfordert – den Mitarbeitern wird der kleinste Fehler sofort auffallen. Planen Sie außerdem die Zeit des Kleidungswechsels ein.

Im Zweifel … einfach lässig!

Nichts macht sich besser als ein fein geschnittener Zwirn, wenn Sie in einer stylish gekleideten Menge in der Stadt untertauchen möchten. Sollte Ihr Zielort an der Küste liegen oder für sonniges Wetter bekannt sein, dann ist ein lässiger, heller Anzug wie dieser hier genau das Richtige, um einen unauffälligen, coolen Look zu garantieren.







Die jüngste Kollektion von Sanguine, namens ICE, besitzt einen wahrhaft dramatischen Look, der Sie garantiert mitten ins Rampenlicht katapultiert.

Für Ausflüge in wärmere Gefilde empfehlen wir einen Hut, der nicht nur Schatten spendet, sondern auch das Gesicht verdeckt. Einen harmlosen Straßen-, Fabrik-, oder Verkäufer-Look garantiert eine Schürze.

Ein Klassiker! Langer weißer Kittel, Ausweiskarte und auf keinen Fall einen oder zwei Kugelschreiber in der Tasche vergessen! Doch das wirklich unverzichtbare Sahnehäubchen bei diesem Outfit ist die ID-Karte.



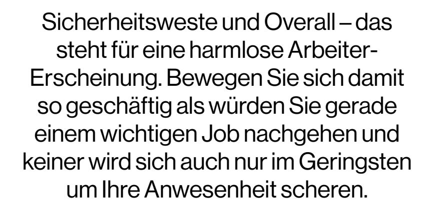




Uniformen von Polizei- und Sicherheitskräften besitzen eine ganz eigene Ausstrahlung. Es sind die vertrauenswürdig wirkenden Blautöne, die Autorität signalisieren. Geeignete Einsatzorte sind Sicherheitskontrollen und Überwachungsräume.

Sicherheitsweste und Overall – das steht für eine harmlose Arbeiter-Erscheinung. Bewegen Sie sich damit so geschäftig als würden Sie gerade einem wichtigen Job nachgehen und keiner wird sich auch nur im Geringsten um Ihre Anwesenheit scheren.

Wenn Ihre Reisen Sie nach Osteuropa führen, warum dort nicht einfach mal eine militärische Wache „ersetzen“, um so Zugang zu Sicherheitsbereichen zu erlangen? Dieser Duft von Überlegenheit und Kontrolle zwingt den Erfolg doch geradezu herbei.





Erdanziehung ist die Pest!

Ein hoher Balkon bietet nicht nur Vorteile beim Scharfschützeneinsatz. Wer allzu leichtsinnig die umwerfende Aussicht genießt, kann durch einen sanften Schubser tief fallen.

Gekonnt improvisiert

Improvisieren Sie mit Gegenständen, die Sie im Vorbeigehen aufstöbern, das hält frisch! Falls sich eine unplanmäßige Situation ergeben sollte, behalten Sie einen kühlen Kopf und sehen Sie sich aufmerksam in Ihrer unmittelbaren Umgebung um. Vertrauen Sie Ihrem Instinkt – das macht mörderischen Spaß! Hier geben wir Ihnen ein paar Beispiele an die Hand, um Ihre kreative Ader anzukurbeln.



Exquisite Giftküche

Es gibt viele Methoden, um ein Gericht zur Henkersmahlzeit umzufunktionieren. Aber es muss nicht immer die tödliche Variante sein! Betäubung oder Übelkeit können ebenfalls für den gewünschten Effekt sorgen, um hinderliche Personen außer Gefecht zu setzen.

Gesund und munter

Sicherheitsausrüstung lässt sich zweckentfremden! Sie benötigen gerade dringend eine Ablenkung? Wie wäre es mit einem plötzlich ausgelösten Feueralarm? Falls es bei der anschließenden Evakuierung doch etwas haarig wird, eignet sich eine Feuerwehraxt hervorragend, um mit etwaigen unnachgiebigen Hindernissen fertig zu werden.



Erfindungen der Wissenschaft

Wasser + Strom = Ärger! Haushaltsgeräte sind ja bekanntlich oft der Grund für übelste Unfälle. Falls Sie sich gerade in einer Sackgasse befinden und nicht weiterkommen, kann eine „zufällig" falsche Verkabelung eine Fülle an Optionen ermöglichen, um doch noch den benötigten Treffer für den Abschluss zu landen.





Lichtspektakel

Wenn Ihr Kopf nach Höherem strebt, dann inszenieren Sie doch einfach mal einen spektakulären und theatralischen „Unfall". Sind Sie bereit, die Party aufzumischen? Kronleuchter können schon mit geringem Aufwand als tödliches, funkelndes elektrisches Gewitter auf Ihr Ziel fallen.

Ruf der Natur

Jeder muss mal auf die Toilette – eine ganz private Angelegenheit. Der geduldige Hitman versteht es, selbst auf kleinstem Raum seinem Opfer aufzulauern, um den Ruf der Natur zu beantworten ... und hey, das war's! Mit einem Kopf in der Kloschüssel ist der Job im null Komma nix erledigt.



McGyver-Style

Einen Körper in die Mülltonne schmeißen? Logisch, Grundwissen für Auftragskiller. Aber da geht noch weitaus mehr. Die stinkenden Blechkisten enthalten oft allerlei Zeug, um per Bastelarbeit nützliche Waffen und Werkzeuge herzustellen. Also los, wecken Sie den „Gevatter Tod der Wegwerfartikel" in sich – aber bitte vergessen Sie nicht, hinterher zu duschen!



Radio killed the video star

Jeder liebt einen guten, rhythmischen Beat, besonders dann, wenn er die Schussgeräusche übertönt, die Sie gerade auf Ihr Ziel abgeben. In Clubs, Bars und Event-Locations können große und schwere Boxen aber auch eine simple Methode darstellen, um ein Auftragsziel gepflegt zu zerquetschen. Das gibt dem Begriff „Heavy Metal" eine ganz neue Bedeutung!



Jedes Töpfchen findet sein Deckelchen

In der Küche eröffnen sich zahlreiche Möglichkeiten für tödlich-kulinarische Kreativität. Elektrische Küchengeräte, Kochzubehör, rutschige Böden – hier ist der perfekte Ort, um ganz eigene Albtraum-Haute-Cuisine zu entwickeln.

Ästethik-Koffer

Präzision ist eine Disziplin.
Disziplin führt zum Erfolg

Es gibt keine Ausnahmen. So ordentlich wie Sie planen, sollten Sie auch packen. Methodisch, ruhig und schön, denn die Eleganz eines übersichtlich geordneten Koffers ist ein unvergesslicher Anblick.

Ist der Klavierdraht ordentlich zusammengerollt? Sind die Banknoten gebündelt? Ist Ihr Quietscheentchen gemütlich, glücklich und sicher gebettet? Sorgen Sie für gerade Linien und für perfekte Winkel. Überprüfen Sie Höhe, Breite und Tiefe, immer und immer wieder. Überlassen Sie nichts dem Zufall.

Wenn am Ende alles seinen perfekten Platz im Koffer hat, atmen Sie mit der beruhigenden Gewissheit darüber aus, dass Sie die Regeln der Ordnungsästhetik zur vollsten Zufriedenheit umgesetzt haben.





ICA-19, schwarz, schallgedämpft
Die Waffe der Wahl!

ICA-19-Munition
Patronen, Kaliber 45 ACP

Scharfschützengewehr Typ Jäger
Zielfernrohr

Jäger-SR-Munition
Patronen, Kaliber 12,5 mm

Bordkarte
CPH-CDG, Erste Klasse

Geld
Euro, Dollar, Yen etc.

Klavierdraht
Tradition verpflichtet

Handy
4G, abhörsicher

Kampfmesser
Rostfreier Stahl

Spritzen
Tödlich,
Brechreiz verursachend,
betäubend

Quietscheentchen
Immer nützlich!


Boarding pass
CDG
CPH CDG
F ARRIVAL
R 2016
TERMINAL
A47
SEAT
10
PM
SEAT
10
CLASS
FIRST

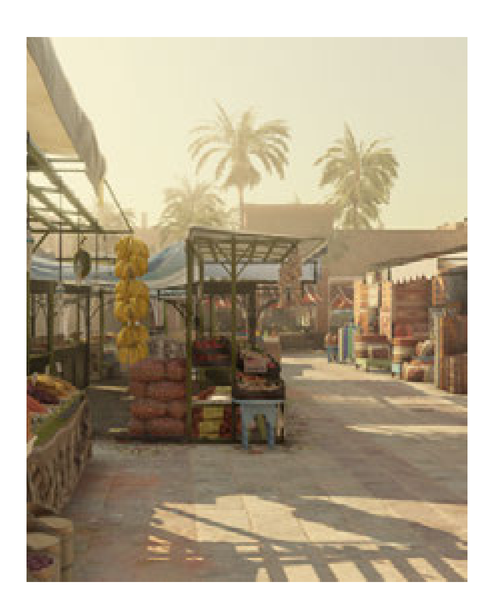
Die ganze Welt im Blick

Der ultimative Reiseführer für den International-Hitman

Oben: Sapienza
Unten: Paris
Rechts: Marrakesch

Genug von Chile, China und aller Herren Länder? Diesen Monat richten wir den Blick auf eher heimatliche Gefilde. Unsere Stadtführer geleiten Sie auf dem schnellsten Weg von Paris über Italien nach Nordafrika.







Paris: Traumpaar Schönheit und Kultur. Aber neben Café-Kultur und Mode-Chic erwarten den Hitman auch Gefahren. Auf öffentlichen Plätzen ist mit vielen Zeugen zu rechnen. Daher gilt es, stets die Augen offen zu halten. Die große Zahl an Geschäftsleuten bietet eine gute Auswahl an Verkleidungsmöglichkeiten, während das Durcheinander der Straßen und das effiziente Metro-System eine schnelle Flucht erlauben. Kreative Agenten sollten sich den Ruf der französischen Küche zunutze machen, die eine interessante Vielzahl an Gelegenheiten bietet, Gift einzusetzen.

Pure Lebenslust in Sapienza. Hoch gelegene Plätze, eine weitläufige Landschaft und belebte Gassen machen aus dieser italienischen Stadt ein wahres Paradies für gut planbare Aufträge mit garantiertem Erfolg. Stellen Sie sich auf ein verschlafenes Ambiente ein. Leben findet hier vermehrt im Freien statt, zudem sorgt das meist milde Klima für eine weithin gute Sichtbarkeit. Die Chance, dass sich ein Ziel in einem Gebäude aufhält, ist eher gering. Kulinarischer Tipp: Der Besuch in einem der vorzüglichen Eislokale oder auf dem Markt mit seinen frischen und leckeren Speisen lohnt sich immer.

Das Klima in Marrakesch ist wie für einen Hitman gemacht. Inmitten von Staub und Hitze tragen viele der Einwohner einen Gesichts- oder Mundschutz, eine ideale Verkleidung. Märkte und Bazare bieten die perfekte Chance, im Gedränge unterzutauchen. Bereiten Sie sich aber auch auf eine belebte Umgebung vor.

Gourmet-Guide für Profis

Tödlich delikat

Entdecken Sie die drei besten Gifte aus aller Welt



JAPAN - Fugu

Effizienz **100%**

Einfach unter ein wenig Sushi mischen, servieren und relaxt zurücklehnen. Klassisch und effektiv, sorgt diese Variante für einen hübschen Twist bei jedem japanischen Auftrag.



JAMAIKA - Akee

Effizienz **85%**

Diese lustige, jamaikanische Frucht ist ein recht zuverlässiger Sarg-Befüller und funktioniert prächtig für denjenigen Hitman, der gerade an einem Hotel-Buffet zu tun hat. Servieren Sie die Frucht unreif und mit den Samen garniert, um die Dosis zu verdoppeln.



EUROPA - „Todeskappe"

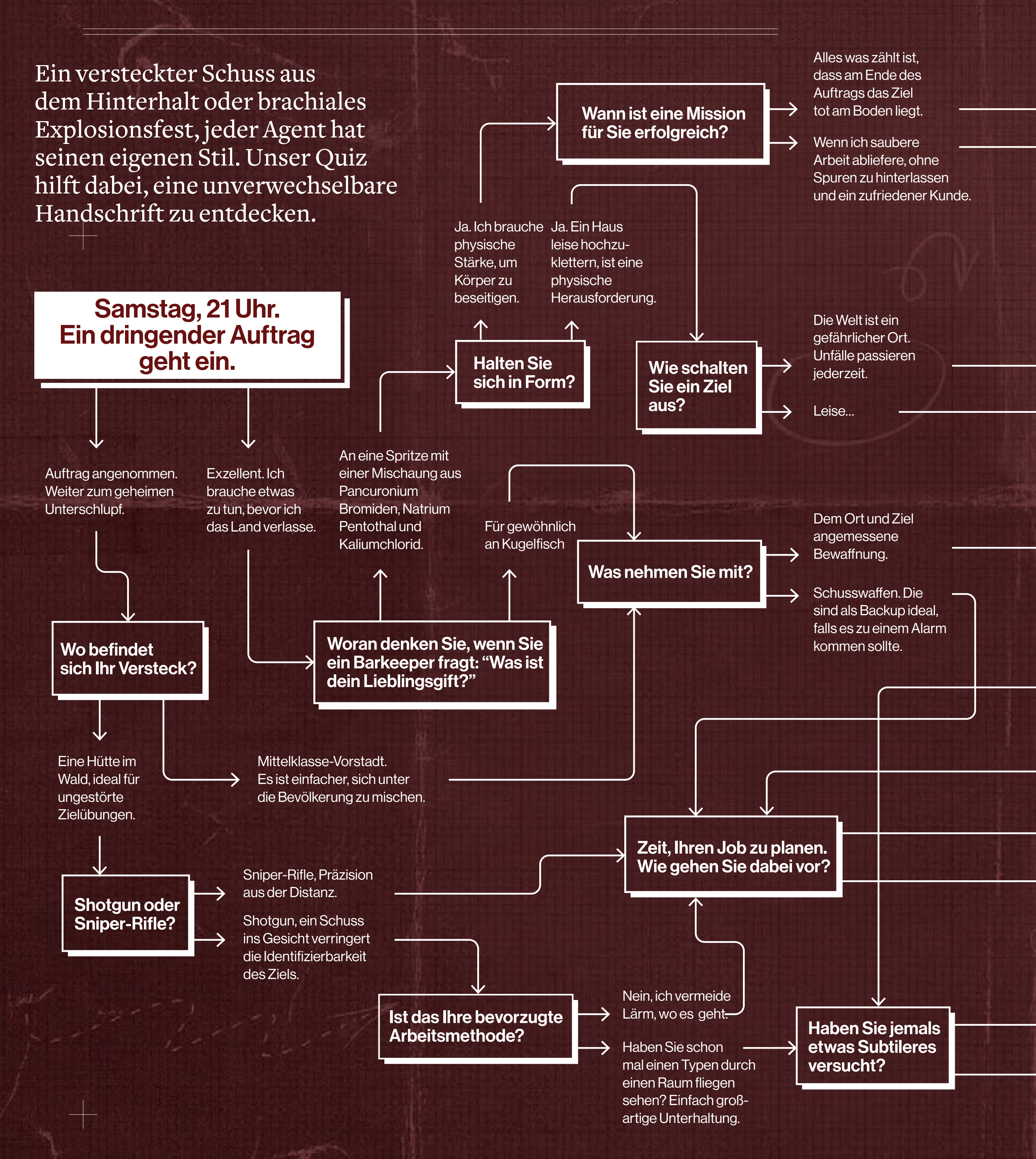
Effizienz **100%**

Der Spitzname Todeskappe suggeriert bereits die tödliche Wirkung des Hutes des aus Nordeuropa stammenden Grünen Knollenblätterpilzes. Am besten über Croutons, Nudelgerichte oder Bruschetta streuen.



Welcher Profi sind Sie?

Ein versteckter Schuss aus dem Hinterhalt oder brachiales Explosionsfest, jeder Agent hat seinen eigenen Stil. Unser Quiz hilft dabei, eine unverwechselbare Handschrift zu entdecken.



Io-Interactive SQUARE ENIX



Wie oft verursachen Sie Kollateralschaden bei einem Auftrag?

Fast immer. Selbst schuld, wer mir in die Quere kommt.

Nur im absoluten Notfall.

Je erwischt worden?

Natürlich nicht! Ich existiere gar nicht.

Vielleicht, aber wenn keiner mehr übrig ist, kann es keiner bemerken.

Einmal, aber ich entkam, als Bodyguard verkleidet.

Haben Sie Freunde?

Nein, das wäre kontraproduktiv, soziale Kontakte lassen sich zu leicht nachverfolgen.

Ich habe Freunde, Kollegen, Bekannte und Ziele. Manchmal überlappen diese Personengruppen.

Gründliche Recherche ist der Schlüssel zum Missionserfolg.

Das überlege ich mir auf dem Weg.

Ja! subtil zu agieren, ist mein Favorit, aber mitunter ist es dann schwer, einen Überwachungsraum zu erreichen.

Nein. Angriff ist immer noch die beste Verteidigung.

Sind versteckte Bomben eine gute Idee?

Nur wenn es Teil des Missionszieles ist.

BOOM! BOOM! BOOM!

Schleichfuß

Sie sind ein Geist. Der Großteil Ihrer Opfer wird in der Regel als trauriger Unfall oder als natürlicher Tod klassifiziert. Stets diskret und 100%ig effektiv, sind Sie die perfekte Wahl für Klienten, die sich Ihre Klasse leisten können. Ihr Ruf gleicht dem einer lebenden Agentenlegende.

Vollprofi

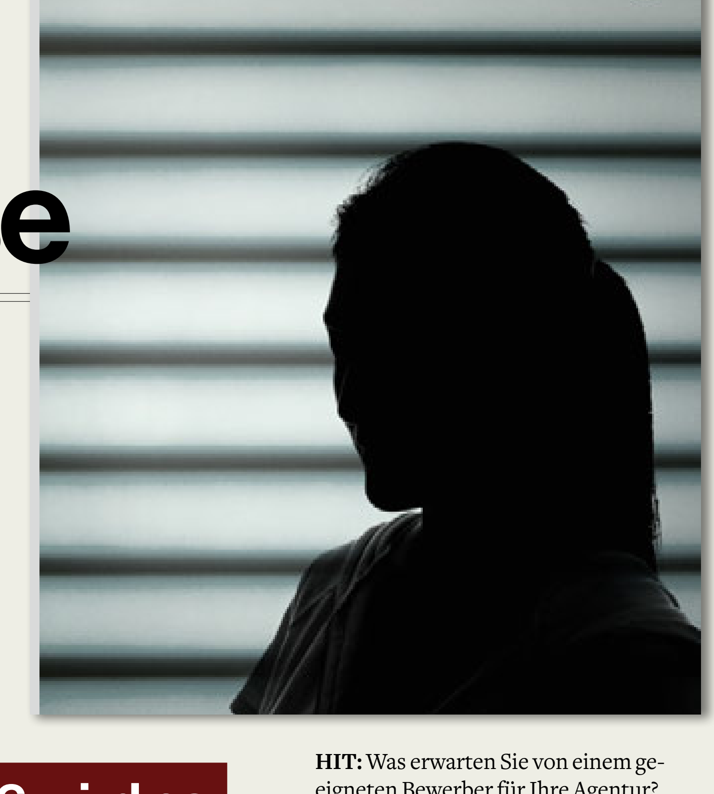
Egal wer, wann und wo: Sie sind immer einsatzbereit. Ihre Moral gleicht einer weißen Weste und wenn das Angebot stimmt, nehmen Sie den Job an. Sie bevorzugen es, Hindernisse zu umgehen, scheuen sich aber auch nicht, störende Zivilisten auszuschalten, wenn es partout nötig ist.

Ballermann

Subtilität ist nicht Ihre Stärke. Klienten heuern Sie an, um ein Zeichen zu setzen. Ihre Taktiken sind brutal und Kollateralschaden gehört bei Ihnen zum Programm. Bisher haben Sie noch jede Mission unversehrt überlebt, es ist aber nur eine Frage der Zeit, bis Sie mit einem mächtigen Knall von der Agentenbühne abtreten.

ED CLASSIFIED CLASSIFIED

Interview-Geheimnisse



Einen Morgen lang verbrachte das HIT-Magazin mit einem der führenden Profis im Geschäft, der uns verriet, was nötig ist, um der Beste unter den Besten zu werden.

Viele Agenten sind Mitglied in einer Agentur, da diese Sicherheit garantiert. Um die hier genannten Geheimnisse ebenso diskret zu behandeln, versprachen wir, keine Details preiszugeben, welche die Identität unseres Interviewpartners (Mr. X) verraten könnten. Trotzdem sind wir zuversichtlich, dass unsere Quelle sehr nützliche Informationen bietet ...

HIT: Vielen Dank, dass Sie sich Zeit für uns nehmen. Erzählen Sie uns doch zu Beginn, wie Sie zu einem Profi in der Agentur wurden?

X: Ich fürchte, diese Information ist geheim. Ich meine, ich könnte Sie Ihnen verraten, müsste Sie danach allerdings aus dem Verkehr ziehen.

HIT: Okay, dann weiter im Text. Was tun Sie, um Ihren Klienten gegenüber die Vorzüglichkeit Ihrer Geschäftstätigkeit zu versichern?

X: Ich erwarte von meinen Agenten gründliches und pflichtbewusstes Vorgehen. Wir haben den Anspruch, Ergebnisse zu liefern, die weit über den Erwartungen unserer Klienten liegen. Sie kommen zu uns, damit wir sie von ihren lästigen kleinen Problemen befreien, was wir als Ehrensache auffassen. Wir urteilen nicht. Es ist nicht unsere Sache, darüber zu entscheiden, ob etwas richtig oder falsch ist. Unsere Arbeit verlangt daher ein unparteiisches Moralbewusstsein. Wir kümmern uns um unsere Klienten und das wissen sie zu schätzen.

HIT: Es gibt Gerüchte, dass Sie auch für das FBI, die Vereinten Nationen, den MI 6 und andere Organisationen tätig sind.

X: Vielleicht sind wir das, vielleicht aber auch nicht. Ich kann dies nicht bestätigen oder dementieren und ich möchte auf keinen Fall, dass Sie auf Ihrem Nachhauseweg etwa noch einen „Unfall" erleiden, also fragen Sie bitte nicht nach Namen. Unterm Strich gilt: Unsere Partner wissen, dass sie sich auf uns verlassen können.

2016 wird es erheblich mehr Unfälle geben!



DIE ICA

Umhüllt von Intrigen – ihr schemenhaftes Dasein ist ein Zeugnis ihrer Fähigkeit, unter dem Radar zu existieren. Gerüchten zufolge besitzt sie weltweite Verbindungen zu reichen Gesellschaften und ihre Angestellten sind zweifelsohne die Besten der Besten.

HIT: Was erwarten Sie von einem geeigneten Bewerber für Ihre Agentur?

X: Natürlich die Fähigkeit, es zu Ende zu bringen ... Ich meine damit, einen Plan auszuführen, Sie wissen schon (lacht) ... und dann schnell zu verschwinden. Bevorzugt sollte der erfüllte Auftrag wie ein Unfall aussehen. Aber das ist nicht alles. Wir müssen sicher sein, dass unsere Agenten mental gefestigt sind. Wir müssen uns zu 100 Prozent auf sie verlassen können, den Fokus immer klar aufs Ziel gerichtet, egal was es ist. Grundsätzlich gilt, dass man auf alles vorbereitet sein muss, sich die nötige Zeit nimmt, die ein Auftrag erfordert und diesen dann nach bestem Wissen und Gewissen abschließt. Klingt einfach, ist es aber nicht. Das ist der Grund, warum wir nur die besten Profis für diese Arbeit gebrauchen können.

HIT: Erzählen Sie uns doch zum Schluss bitte, welche neuen Trends wir in der Welt des professionellen Hitman 2016 erwarten dürfen?

X: Kreativität! Wir beobachten eine deutliche Zunahme an hervorragend improvisierten Lösungen, die für exzellente Ergebnisse gesorgt haben. Überraschende Erdrosselungen, ein unerwartetes Beinstellen, ein plötzlicher Sturz ... Ich glaube, die Leute werden 2016 eine ganze Menge mehr an Unfällen erleben. Wir haben auch schon eine paar Aufträge in den Vereinigten Staaten gebucht, die sicher einen Einfluss auf unsere Methodik haben werden. Ich bin wirklich schon sehr darauf gespannt, wie kreativ unsere Agenten sein werden. Und was den Stil betrifft? Ich bitte Sie (kichert) ... nun, wer sieht mit einer roten Krawatte nicht großartig aus?



HIT-*Magazin*

Kummer-kasten

Persönliche, physische oder berufliche Probleme?
Unsere Kummerkastentante hilft Ihnen wieder auf die Beine.

Immer schön aufgereiht!

Ich war schon immer ein großer Fan von Ordnung. Anfangs mochte ich es nur, den Inhalt meines Waffenkoffers ästhetisch anzuordnen. Aber gestern wurde ich aus meinem Supermarkt rausgeworfen. Und das nur, weil ich die Regale dort mithilfe eines Winkelmessers und eines Geodreiecks neu einräumen wollte. Diese dort schief eingeräumten Waren machten mich einfach wütend!

- Mr. D, Surrey

Ich kann gut nachvollziehen, dass Sie das belastet. Aber jetzt legen Sie erst mal die Dosen wieder hin und beruhigen sich. Sie sind besser als das. In einer Welt von Chaos und Unordnung sind wir der ordnende Ausgleich. Nehmen Sie Ihre Wut und verschließen Sie sie tief in Ihrem Innern, zusammen mit all Ihren anderen kleinen, schmutzigen Geheimnissen. Lassen Sie die Wut heraus, wenn sie wirklich vonnöten ist. Bis dahin ... warum kaufen Sie nicht lieber online ein?

Das Leben eines Hitman kann schon ganz schön hart sein!



Liebe, Lügen und Waisenhäuser



Meine neue Freundin würde gerne meine Eltern kennenlernen. Soll ich ihr sagen, dass ich ein genetisch veränderter Klon bin?

- Mr. N, London

Ich habe das Gefühl, dass Ihre Freundin die Wahrheit nicht gut aufnehmen würde. Und Sie haben sicher Verständnis dafür, dass wir Sie nicht länger herumlaufen lassen können, wenn Sie die Details Ihrer Kindheit offenlegen würden. Denken Sie daran – was in Rumänien passiert ist, bleibt in Rumänien. Ich würde Ihnen eine herzerweichende Lüge vorschlagen – vielleicht wurden Sie nach dem tragischen Ski-Unfall Ihrer Eltern mit 8 Jahren ein Waisenkind? Ich bin davon überzeugt, dass das daraus entstehende Mitgefühl sich durchaus für Ihre Beziehung lohnen könnte.

Midlife-Krise



Ich werde nächsten Monat 40 und bin schon ganz nervös. Gibt es denn nicht mehr im Leben als Ziele, Waffen und Verkleidungen?

- Mr. B, Copenhagen

Nicht, wenn Sie am Leben bleiben möchten, um die Kerzen auf Ihrer Geburtstagstorte auszublasen. Und das möchten Sie doch, oder? Ziele, Waffen und Verkleidungen sind Ihre besten Freunde. Yoga und Achtsamkeit helfen Ihnen nicht weiter, wenn Sie in den Lauf einer Knarre blicken. Denken Sie an Ihre Ausbildung! Bleiben Sie fokussiert! Leisten Sie sich doch eine neue, rote Krawatte oder ein hübsches Set „Silverballers“.

Must-haves

Alles, was das Agenten-Herz begehrt



STRIKER PRO HITMAN CONTRACT EDITION PREMIUM
Das stilvolle, weiße HITMAN Gaming-Headset von Polk ist der ideale Begleiter: Kompatibel mit der neusten Konsolengeneration und mobilen Endgeräten, bietet es ein vollkommenes Klangerlebnis. Die hochwertige Verarbeitung sorgt für bequemen Tragekomfort in jeder Situation – die richtige Wahl für den Agenten mit Stil.

STRIKER PRO HITMAN
Polk Audio
Händler: Amazon.de
UVP: 149,99 €

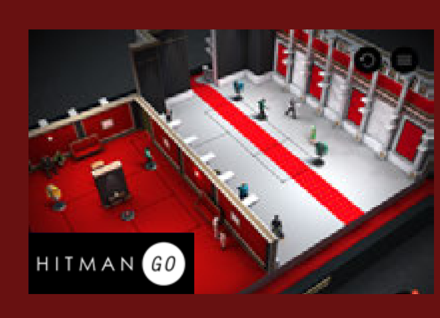




SANGUINE 47
Ein gutes Parfüm wie SANGUINE 47 spielt immer auch mit der Fantasie. Die vordergründig elegante und unauffällige Note steigert sich in größeren Mengen (zum Beispiel über ein Taschentuch auf den Mund aufgetragen) zu einem wahrlich umwerfenden Duft, dem keiner lange widerstehen kann.

SANGUINE 47 Sanguine SA Händler: tbc **UVP: 47,00 €**

> „Ein Duft, zum Sterben gut"
> - V. Novikov



Zur Steigerung der geistigen Fitness schärft der moderne Agent überall auf der Welt seine Sinne mit HITMAN GO ganz einfach auf dem Smartphone, dem PC oder den PlayStation-Systemen. Das rundenbasierte Rätselspiel ist leicht zu erlernen und bietet mit seinen 91 Spielabschnitten eine spannende neue Trainingserfahrung – nur die besten Agenten werden alle Levels meistern!



Für Agenten, die auch in Waffenverbotszonen nicht auf den Blick durchs Zielfernrohr verzichten wollen, bietet das kostenlose HITMAN SNIPER jederzeit eine elegante Lösung auf dem Handy oder Tablet. Führen Sie die Rangliste Ihrer Organisation an, indem Sie Ihr Ziel immer im Auge behalten und kreative Möglichkeiten finden, es zu eliminieren.



HITMAN AGENT 47
Pflichtprogramm für jeden Agenten-Anwärter mit Details zum Agentenprogramm und privaten Einblicken in das Leben als Auftragskiller. Die Blockbuster-Verfilmung mit Rupert Friend, der den Ausnahmeagenten darstellt, zeichnet das Porträt eines namenlosen Mannes mit Herz inmitten atemberaubender Hollywood-Action.

HITMAN AGENT 47
20th Century Fox Home Entertainment
Händler: Amazon.de
UVP: 14,99 € BD | 12,99 € DVD



